
Segunda Época-Número 18
Extra!! 104 págs 275ptas.
MICRO Manía
Sólo para adictos
CANARIAS CEUTA Y MELILLA 260 PTAS.
HOBBY PRESS
A.M.C.
Inventa tu comic de BATMAN y participa en nuestro concurso
El invencible guerrero del futuro
CÓMO SE JUEGA AL BATMAN
Mapas, cargadores y trucos para resolverlo
MOT
Las claves de una aventura monstruosa
MICRO EUROPEAN Video Games CHAMPIONSHIP
Así fue la Competición de París
8 414090 100441
00018
Todas las novedades del PCW de Londres

LA GUERRA EN TO

LA JUNGLA

OPERATION THUNDERBOLT

Ahora llega la segunda parte del juego que estuvo de moda en medio mundo. Acción a tope, en este juego en el que te serán necesarios todos tus reflejos, estrategias y destreza, para conseguir salir vivo de esta guerrilla.

No te pierdas la segunda parte de OPERATION WOLF.



DOS LOS FRENTES

EL ASFALTO

Esto es HOLLYWOOD

CON ESTE JUEGO PUEDES REALIZAR LA AVENTURA DE TU VIDA: UN VIAJE A HOLLYWOOD PARA TRES PERSONAS

DETALLES EN EL INTERIOR

Today Complete Baseball Results

Chicago Herald

2 CENTS

SEEK DILLINGER

HUNT DILLINGER HOARD; NELSON ESCAPES TRAP!

ENEMY NO. 1 PAYS HIS DEBT

NO MERCY!

Heat Will Keep Grip at Least Another Day; Relief Hope Dim

BISHOP'S BODY FOUND IN CREEK

Weary Old Father Dillinger Comes to Claim Son's Body

SCENE OF DEATH MADE A BAZAAR!

AL CAPONE, manejaba Chicago con poder absoluto. Nadie le podía tocar. Nadie le podía parar. Hasta que ELLIOT NESS y los pocos que creían en él juraron detenerle para siempre.

La ley seca en Chicago, 1931. Un selecto grupo de investigadores gubernamentales encabezados por un joven agente del Tesoro Federal. No los podían sobornar, no podían ser comprados, arriesgarían cualquier cosa para poner fin al reino de terror de Al Capone cuando el crimen organizado convirtió la ciudad en un campo de batalla, ellos eran LOS INTOCABLES.

LOS INTOCABLES



ERBE SOFTWARE, S. A.
C/ Serrano, 240 - 28016 MADRID
Tel. (91) 458 16 58

¡QUE DEMASIAO!

ATARI 520 ST + 20 JUEGOS + 3 PROGRAMAS



NO INCLUYE MONITOR





ESPECIFICACIONES TECNICAS

PROCESADOR: MC68000, 16/32 bits a 8 Mhz.
MEMORIA: 512 Kb RAM. 192 Kb ROM.
SISTEMA OPERATIVO: TOS con entorno gráfico GEM incorporados en ROM.
UNIDAD DE DISCO (incorporada): de 3 ½ pulgadas, doble cara y 726 Kb (formateados).
TECLADO: QWERTY extendido.
RESOLUCION DE PANTALLA: 320 × 200 (16 colores de una paleta de 512). 640 × 200 (4 colores de una paleta de 512). 640 × 400 (monocromo).
CHIP DE SONIDO: 3 voces.
INTERFACES: Modulador para conexión a TV, puerta para cartucho ROM, MIDI, OUT, MIDI IN, disco flexible, disco duro, paralelo Centronics, serie RS-232C, monitor.
SOFTWARE INCLUIDO: 1ST Word (tratamiento de textos). NeoChrome (programa de gráficos). ST Basic (lenguaje de programación).

POWER PACK

DISKETTE	PROGRAMA	EDITADO POR
A	Afterburner	Mediagenic
B	R-Type	Electric Dreams
C	Gauntlet II	U.S. Gold
D	Super Hang-On	Electric Dreams
E	Space Harrier	Elite
F	Overlander	Elite
	Super Huey	U.S. Gold
	Starglider	Rainbird
G	Eliminator	Hewson
	Nebulus	Hewson
	Pacmania	Grandslam
H	Predator	Activision
I	Bomb Jack	Elite
	Bombuzal	Imageworks
	Xenon	Melbourne House
J	Double Dragon	Melbourne House
K	Black Lamp	Firebird
	Outrun	U.S. Gold
L	Star Goose	Logotron
	Star Ray	Logotron

PROGRAMA	CONTENIDO	EDITADO POR
Fir St Basic	Compilador basic. Compatible con el Quick Basic 3 de Microsoft	Hi-soft
Organizer	Paquete integrado, incluyendo un dietario, fichero de direcciones, hoja de cálculo y tratamiento de textos.	Triangle Publishing
Music Maker	Introducción en el mundo musical, a través de la informática.	Music Sales Limited

= 79.900 PTS p.v.p. + IVA

NUMERO UNO COMUNICACION

ATARI-ST

Muchas más posibilidades



ORDENADORES ATARI, S. A.
Apartado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid • Telf. (91) 653 50 11
DELEGACIONES:
BARCELONA: 93/4 25 20 06-07
VALENCIA: 96/3 57 92 69
BURGOS: 947/21 20 78
P. VASCO: 943/45 69 62
CANARIAS: 928/23 26 23-22



Año V. Segunda época - N.º 18- Noviembre 1989 - 275 ptas. (Incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirector General
Andrés Aylagas

Director
Domingo Gómez
Redactora Jefe
Cristina Fernández
Redacción
José Emilio Barbero
Ángel Andrés
Diseño
Jesús Caldeiro
Director de Publicidad
Mar Lumbreras
Colaboradores
Francisco Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Marcos Jourón
Amador Merchán
Santiago Erices
Juan Luis Cazorla
A. Tejero
José Miguel Rodríguez
Secretaria de Redacción
Carmen Santamaría
Fotografía
Carlos Candel
Miguel Lamana
Dibujos
Pablo Jurado

Director de Producción
Carlos Peropadre
Director de Administración
José Ángel Jiménez
Director de Marketing
Mar Lumbreras
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones
María Rosa González
María del Mar Calzada

Redacción Administración y Publicidad
Carretera de Irún, Km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12. Telefax: 734 82 98

Distribución
Coedis, S.A.
Ctra. Nacional II, km 602,5
Molins de Rei (Barcelona)

Imprime
Altamira
Depto. de Fotocomposición
Hobby Press, S.A.
Fotomecánica
Ibérico

Depósito Legal: M-15.436-1985

Representantes para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay
Cía. Americana de Ediciones, S.R.L.
Sud América 1.532. Tel. 21 24 64.
1.290 Buenos Aires (Argentina).

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.

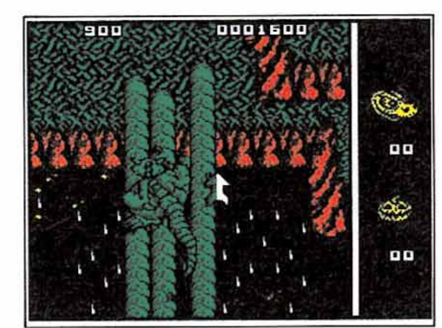


Solicitado control de O.J.D.

EN ESTE NÚMERO

Encuentra con nosotros la fórmula para acabar con el malvado Joker y conseguir una fantástica cazadora.





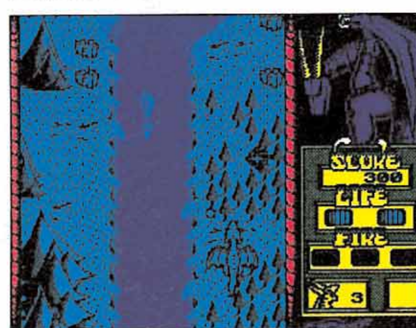
Mot.



Batman.



Aventura Original.



Dragon Spirit.

***P**ese a la polémica que se ha despertado en nuestro país en torno a la película más taquillera de todos los tiempos, lo cierto es «Batman», en su versión informática, es una genial videoaventura que garantiza el entretenimiento durante muchas más horas que su homóloga en el cine.*
Por ello hemos preparado un amplio reportaje en el que os presentamos todo lo que necesitáis para convertiros en el popular superhéroe. Cargadores, solución y mapas para comenzar a jugar y , por si esto fuera poco, un concurso en el que con sólo agudizar el ingenio, podéis conseguir una cazadora y cincuenta mochilas del personaje.
Pero no sólo de Batman vive el hombre; otros personajes dispuestos a hacerle la competencia animarán la campaña de Navidad. Todos y cada uno de ellos desfilarán por las páginas de un amplio informe resultado de nuestra cita oficial con el PCW, que como cada año ha tenido lugar en Londres y al que han acudido raudas y veloces todas las compañías para presentar sus próximos lanzamientos.
La actualidad nacional también está presente en este número. Además de presentaros el nacimiento de una nueva compañía llamada Delta software, os mostramos cómo llegar al final de tres grandes producciones: «A.M.C.», un impresionante arcade de Dinamic, «MOT», el singular protagonista del gran lanzamiento de Opera y «La aventura Original», para quienes todavía no han descubierto el reto de las aventuras.
Por fin se celebró la gran final en París de la competición internacional. Allí nuestros representantes pasaron momentos emocionantes y pudieron conocer a los otros participantes. Al final no conseguimos quedar los primeros, pero lo intentamos como los que más. ¡El próximo año se van a enterar de quiénes somos!
Hemos intentado aglutinar en este número toda la información que ha estado a nuestra diposición; por ello encontraréis más páginas que nunca, tanto de "punto de mira", como de Atari, Amiga y Pc , incluyendo una exhaustivo estudio de una gran simulador de vuelo. Como aún nos quedó tiempo, entre comentario y comentario, nos dimos una vueltecita por Ocean e incluso pudimos enterarnos de lo que pretende el nuevo reglamento de máquinas recreativas; atentos al tema que dará mucho que hablar.
Hasta el próximo número donde encontraréis nuevas sorpresas. ¿Recordáis lo que ocurrió el año pasado?

La redacción

FLASH

Delta software









El mundillo del software en nuestro país está de un tiempo a esta parte más movido que de costumbre, prueba de ello ha sido la aparición de nuevos sellos que amenazan con arrebatar de la cumbre a las compañías más establecidas. Animados por las favorables circunstancias del mercado y por la proximidad de las fechas navideñas, lo que implica un aumento considerable de las ventas, acaba de presentarse en Madrid, Delta Software, una nueva compañía que pese a la juventud de su equipo, cuenta ya con experiencia en el sector.

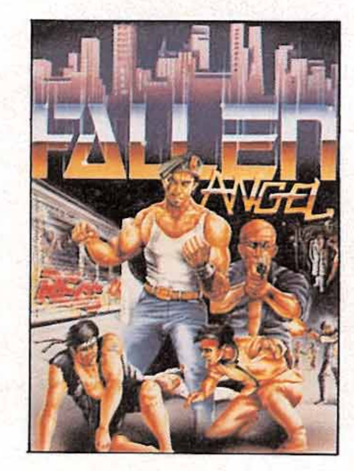
El nuevo sello comenzará comercializando producto nacional procedente de su cantera, —en ella se encuentra parte del antiguo equipo de programación de Zafiro y de Diabolic, ¿recordáis «Nuclear Bowls»?—, aunque piensa abordar también la distribución de otras compañías europeas. «Drakar» es el nombre del primero de sus lanzamientos, y es una historia vikinga en la que se mezcla el arcade con la video-aventura. Le seguirá en el tiempo un juego protagonizado por un singular personaje «El Lute», aunque este último está todavía sin confirmar al encontrarse actualmente en negociaciones con Eleuterio Sánchez para la cesión de su nombre.

Delta software, que piensa incluir como subtítulo en todos sus lanzamientos el slogan "juegos sin fronteras", parten de una premisa importante: comercializar pocos juegos, pero de calidad. Esperemos que así sea porque el software español se lo merece. Bienvenidos.

Metro a metro, golpe a golpe

Screen 7 no está dispuesta a dormirse en los laureles, y tras la buena acogida obtenida por sus dos primeros títulos, «Tiburón» y «High steel», y cuando la publicación del siguiente, «Steigar», es ya casi inminente, la compañía inglesa está ya trabajando en «Fallen Angel».

El juego se desarrolla en el más puro estilo de los programas de artes marciales, y en concreto recuerda enormemente a «Vigilante», la conversión de la máquina de Irem Corp, si bien en esta ocasión el escenario en el que tendremos que repartir

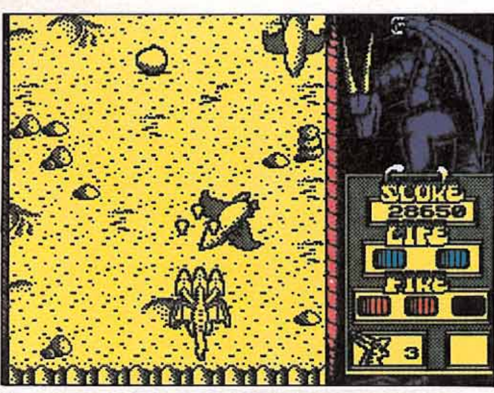


golpes a diestro y siniestro serán los tuneles, andenes y vagones del metro de Nueva York.

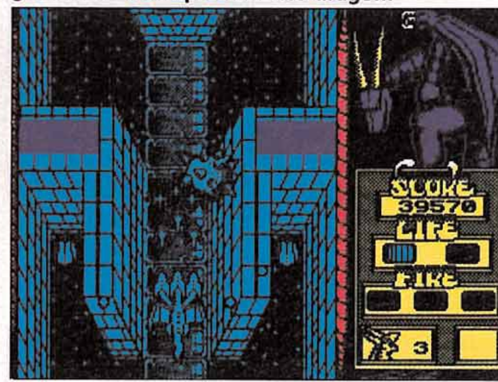
DRAGON SPIRIT

- **TENGEN**
- ***Spectrum, Amstrad, Commodore***
- ***V. Comentada: PC***

Después de los buenos resultados conseguidos con «Vindicators» y «Xybots», Tengen vuelve a la carga con «Dragon Spirit», una conversión de una máquina de Atari Games, con un desarrollo casi tan caliente como el aliento de su impresionante protagonista.



Como ya ocurriera en «Thanatos» nuestro protagonista es un impresionante dragón.



Nuestra energía descenderá al ser alcanzados por los disparos y por el contacto con los decorados.



Los enemigos aparecerán incesantemente por los cuatros lados de la pantalla.

Aunque no sea ésta la primera ocasión en la que esto ocurre —recordad «Thanatos»—, la verdad es que no deja de ser sorprendente el que un gigantesco y desafiante dragón se convierta en el flamante —y flameante— protagonista de un arcade.

Y sin embargo así es, ya que en «Dragon Spirit», el último trabajo de Tengen, vamos a asumir el papel de Amul, un joven guerrero que transformado en dragón gracias a un poderoso hechizo, tendrá que luchar para rescatar a su hermosa soberana, la princesa Alicia, secuestrada por la más vil criatura que jamás pisara la Tierra: Zawell, la bestia mitad serpiente, mitad diablo.

Para ello vamos a tener que recorrer un total de ocho niveles que, tal y como estaréis imaginando, se encuentran absolutamente infestados por la más variada horda de seres diabólicos —todos ellos al servicio de Zawell— que tratarán por todos los medios de impedir que consigamos llegar a nuestro objetivo con vida.

Ocho niveles, infectados por los más variados y espeluznantes seres diabólicos, pondrán a prueba la habilidad del intrépido Amul.

El juego

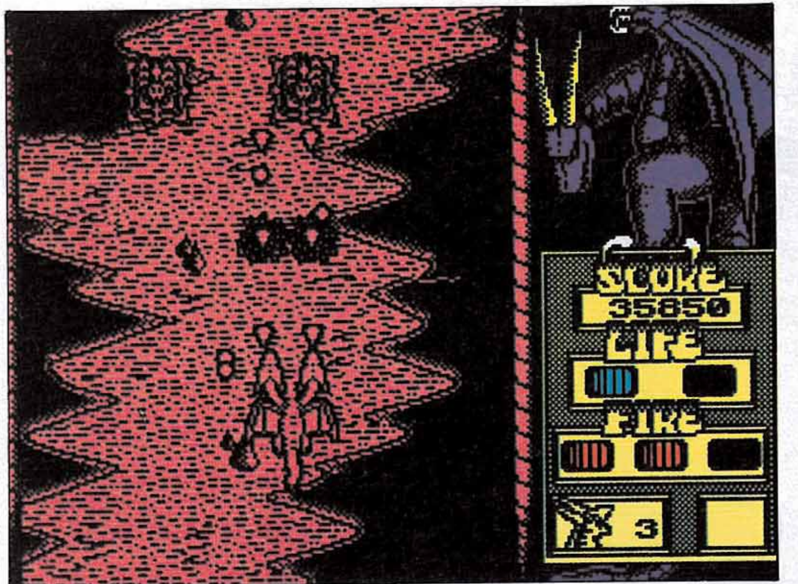
«Dragon Spirit» responde al clásico desarrollo de arcades estilo «Flying Shark», es decir que sobrevolamos un paisaje que se desplaza con «scroll» vertical, de arriba a abajo, mientras nos enfrentamos a enemigos que aparecerán, por cualquiera de los cuatro lados de la pantalla, disparando incesantemente.

Nuestro dragón se puede mover en cualquiera de las ocho direcciones posibles por toda la pantalla, contando además con la posibilidad de disparar simultáneamente balas y bombas. El uso de estas dos armas es ilimitado y en ningún momento tendremos que preocuparnos de reponer nuestra munición.

Sin embargo no debemos olvidar vigilar nuestro nivel de energía, para que éste no llegue a cero —nuestra energía descenderá al ser alcanzados por los disparos enemigos y también al entrar en contacto con algunos elementos de los decorados— pues en ese caso perderemos una de las tres vidas con que comenzamos el juego. A todas luces esta cifra es más que insuficiente para completar la misión, si tenemos en cuenta la cantidad de enemigos y de peligros, —que además irán en aumento a medida que vayamos sobrepasando niveles—, que encontraremos en nuestro camino.

Afortunadamente al menos contamos con la posibilidad, como es habitual en este tipo de juegos, de hacernos con nuevas armas e incrementar el poder de nuestro dragón, para lo cual tendremos que disparar a los huevos que aparecerán en pantalla. Cuando lo hagamos liberarán un pequeño círculo con un símbolo grabado en su interior que representa su utilidad: podemos conseguir desde que nuestro dragón pase a tener de una a dos o tres cabezas (con lo cual disparará también el doble o el triple), hasta que nuestras balas se vean sustituidas por gigantescas y aniquiladoras llamaradas, pasando por inmunidad momentánea o incluso alguna que otra vida extra de incuestionable ayuda.

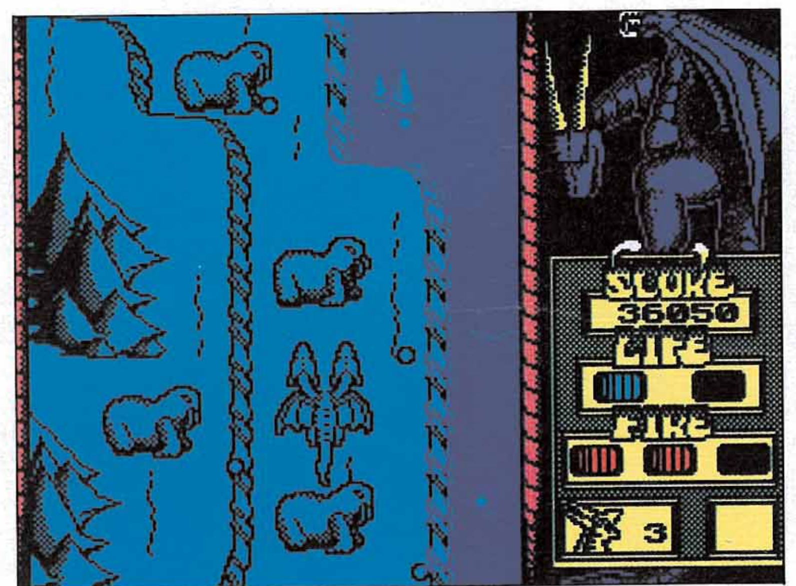
Estas armas no sólo nos permitirán desembarazarnos con mayor facilidad de nuestros enemigos, sino que, sobre todo, resultarán especialmente útiles para acabar con los gigantescos enemigos de final de fase —arañas, saurios, serpientes— que como siempre requerirán un mayor número de impactos para ser destruidos.



Podemos disparar tanto balas como bombas, siendo el uso de ambas ilimitado.



Aliento de Fuego



Durante el juego es posible conseguir nuevas armas que incrementen el poder del dragón.

«Dragon Spirit» es, sin ninguna duda, una de las mejores conversiones realizada por Tengen.

Nuestra opinión

«Dragon Spirit» es una fantástica conversión —sin duda la más conseguida de cuantas Tengen ha realizado hasta el momento— que mantiene intactas muchas de las características de la máquina original.

Aunque lógicamente el nivel gráfico no es comparable, los «sprites» del juego están muy bien realizados, y sobre todo, esta versión Spectrum destaca por los excelentes movimientos de los personajes —principalmente de nuestro dragón— tan rápidos como realistas.

El colorido ha sido también muy cuidado en su tratamiento, y, junto con lo hasta ahora mencionado, contribuye a lograr que el juego —a pesar de que en muchos momentos la pantalla se encuentre casi repleta de enemigos y disparos— no se vuelva confuso sino que, por el contrario, mantenga un grado de "jugabilidad" impresionante.

Y este es, sin duda, el mayor atractivo de «Dragon Spirit» —ya que el juego aparte de la cuestión del dragón no incluye muchos más detalles de originalidad—, un grado de adicción casi comparable al de la máquina, algo que estando hablando de una conversión y de un arcade es sinónimo inconfundible tanto de calidad como de éxito. ■

J.E.B.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		


CENTRO
DE LA
topo
SOFT

El Reglamento que prepara Interior sobre las máquinas quiere prohibir los juegos violentos.

Los juegos de video cuya acción pueda calificarse como violenta, sean perjudiciales para la formación de la juventud o puedan afectar a la sensibilidad de los jugadores podrían ser prohibidos en España, de prosperar la propuesta de Reglamento de Máquinas Recreativas elaborada por el Ministerio del Interior y que, en la actualidad, se encuentra esperando dictamen por parte del Consejo de Estado. Esta medida, que podría suponer un peligroso precedente para los juegos de ordenador, ya fue anunciada por «Micromanía» a sus lectores (ver número 13) en un reportaje sobre la Feria de Torremolinos de máquinas tragaperras.



ARCADES STOP A LA VIOLENCIA

De prosperar este proyecto reglamentario, algunos de los juegos de más éxito de los últimos tiempos, tales como «Operation Wolf», «Robocop», «Narc», «Ninja» o «Kung Fu Master» deberían ser retirados del mercado, al incumplir las normas sobre violencia.

Esta medida, que tiene un claro precedente en la legislación alemana sobre videojuegos, ha preocupado mucho a los fabricantes de máquinas recreativas, ya que el 80 por 100 de los programas estarían fuera de la ley. Eduardo Morales, presidente de FACOMARE y director-gerente de una empresa dedicada a la fabricación de máquinas de videojuegos, opina que «las máquinas recreativas no son violentas, porque nunca se tiene un arma verídica en las manos, ni reflejan escenas de guerras reales» y apunta que, caso de prohibirse en los videojuegos de salones estos programas, habría un agravio comparativo con la televisión y con el sector del juego a través de ordenador. «En otros países, —apunta Morales—, los niños crecen con juegos de ordenador que son iguales a los de los salones recreativos. Estos videos sirven, si acaso, positivamente para eliminar adrenalina, descargar la tensión..., como un partido de tenis u otra actividad semejante». Además, en opinión de Eduardo Morales, «la tutela, en cualquier caso, debe ser por parte de los padres, que son adultos y formados».

Violencia «a la japonesa»

Con notables excepciones (como «Tetris», de origen soviético, o «Bucaneros», español), la enorme mayoría de los juegos de video proceden de Japón, donde están radicadas las multinacionales de esta actividad. En aquel país no existe una legislación sobre la supuesta violencia de los programas (softwares) de estos juegos de video. De hecho, sólo Alemania Federal tiene una legislación restrictiva al respecto, aunque parece haber una corriente de opinión en toda Europa contra este tipo de juegos.

El único estudio serio y en profundidad realizado por un organismo oficial es, sin embargo, contrario a estas tesis sobre la violencia. Así, un estudio realizado durante 1988 por el Gaming Board Británico (el máximo organismo oficial en materia de juego) señalaba en sus conclusiones que no existía ninguna relación entre aquellos adolescentes que jugaban a las máquinas recreativas de video y aquellos otros que presentaban comportamientos violentos o gamberriles.

No obstante, en Alemania Federal existe una legislación antiviolencia sobre los juegos destinados a los videos de salones recreativos. Un organismo oficial clasificaba los programas en torno a tres colores (rojo, amarillo y verde), según su grado de violencia; y permitía instalarlos en uno u otro lugar en función de esta clasificación, cobrando, además, una tasa del 25 por 100 de aquellos juegos que no estén libres de violencia. (Curiosamente, según fuentes dedicadas a la exportación internacional de estos juegos, el 75 por 100 de los programas estudiados por los organismos alemanes, son violentos y pagan este impuesto especial).

En este sentido, los fabricantes de juegos en España opinan que la clasificación sería discriminatoria. «Si llega a prohibirse esta supuesta violencia de los juegos de video, se hará de una forma arbitraria, mediante la opinión de una persona; no será algo objetivo, sino otra ración de demagogia». Además, la opinión de los fabricantes encaja con la versión británica de no relacionar el hecho de jugar a las máquinas con la violencia. «Se es violento porque sí —señala Eduardo Morales—, no por eliminar esta supuesta violencia se va a dejar de ser una persona violenta».

Qué es violencia

En cualquier caso, el Reglamento de Máquinas Recreativas en proyecto no afecta, en principio, a los juegos practicados a través de ordenadores. No obstante, el peligro acecha a sus vecinos, los juegos de «arcades» (salones recreativos). Y, como dice el refrán, «cuando las barbas de tu vecino veas pelar, pon las tuyas a remojar»....

Este texto legal aún sin aprobar no determina, sin embargo, qué es una acción violenta dentro de un juego. El promotor de este Reglamento, Santiago Mendióroz (jefe del Gabinete Técnico de la Comisión Nacional del Juego), sólo aventuró —como anunciábamos a los lectores de Micromanía en un reportaje anterior— que los juegos del tipo «Operation Thunderbolt» (metralleta) eran demasiado violentos. No obstante, mostró su predilección, entre todos los juegos expuestos, por uno de conducción con imágenes en tres dimensiones.

Al parecer, se considerarán no violentos aquellos juegos que reproduzcan escenas deportivas («Olimpics Champ»), de habilidad («Tetris») o de cultura («Trivial Pursuit») e, incluso, aquellos en los que los disparos o golpes vayan contra objetos extraterrestres, o formas no determinadas, pero nunca si van dirigidos a personas o animales. En este sentido, la Administración parece decantarse hacia placas de juegos para máquinas «A» con carácter marcadamente cultural. No obstante, surge la contradicción de que, salvo «Tetris», ninguno de estos juegos ha sido mínimamente rentable en las máquinas instaladas en salones recreativos.

Aunque esta legislación no afecta, en principio, a los juegos de ordenadores, el peligro está, como quien dice, en la pantalla de al lado. ■

Juan MASÓ

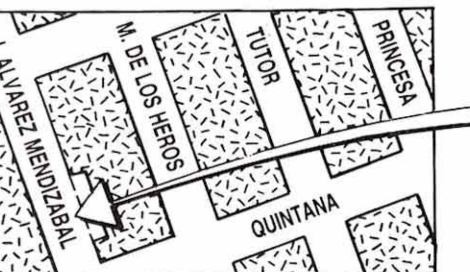
Jerónimo Sáiz, jefe del departamento de neuropsiquiatría del Ramón y Cajal.

«SIRVEN PARA DESCARGAR AGRESIVIDAD»

Jerónimo Sáiz, jefe del departameto de neuropsiquiatría del Hospital Ramón y Cajal y experto en enfermos adictos al juego, es una de las máximas autoridades españolas en la materia. El doctor Sáiz opina que es un tema «controvertido» y recuerda la experiencia sueca en la que se prohibieron «incluso los dibujos animados violentos». En su opinión, «la mayoría de los psicólogos piensan que la violencia es un hecho connatural al ser humano y debe haber un modo de controlarlo, a través de deportes y actividades similares de carácter natural».

Respecto a la posible violencia de los juegos de video y su hipotética mala influencia en los jóvenes, Jerónimo Sáiz señala: «Probablemente sea al contrario, y estos juegos sirvan para descargar agresividad, como el boxeo, los toros, etc.».

Por último, el doctor Sáiz opina que la retirada de esta violencia de los juegos de video sólo puede calificarse de «anecdótica». ■



COCONUT



HORARIO
DE LUNES A SABADO
DE 10 A 2 y DE 4,30 A 8,30

POR TELEFONO TU JUEGO EN CASA EN 72 HORAS*
TEL. (91) 248 54 81
*(PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACEN)

C/ ÁLVAREZ MENDIZABAL, 54
(ANTES VÍCTOR PRADERA)
28008 MADRID
METRO: ARGÜELLES

SPECTRUM

	C	D
AFTER WAR	975	1950
A.P.B.	875	1900
ASPAR G.P. MASTER	875	1750
BATMAN THE MOVIE	1200	1900
BEACH VOLLEY	875	1900
COMMANDO 4	875	1900
CABAL	875	1900
CRAZY CARS 2	875	2200
COLOSUSS CHESS 4	1100	2400
CHUCK YEAGER'S 1.0	1200	1950
DRAZEN PETROVIC BASKET	1200	1900
DRAGON NINJA	1200	1900
DOUBLE DRAGON	875	1950
E. BUTRAGUEÑO II	1200	1900
FREDDY H. MANHATTAN	975	1950
FOOTBALL MANAGER II	1200	2450
FUTBOL MASTER MICHEL	1200	1950
GHOULS I GHOSTS	875	1900
GUILLERMO TELL (GUN STICK)	1200	–
INDIANA JONES	1200	1900
LOS INTOCABLES	1200	1900
MOT	1200	2250
MOON WALKER	1200	1900
MUTAN ZONE+CORSARIOS	875	2250
NEW ZELAND STORY	875	1900
NAVY MOVES	875	1750
007 LICENCIA P/MATAR	1200	1900
PERICO DELGADO	1200	1900
PAK VITAMINA	1350	2250
RED HEAT	875	1900
RENEGADE III	1200	1900
ROBOCOP	875	–
STRIDER	875	1900
SILKWORM	875	1900
SOLO (GUN STICK)	1200	1750
TOP BY TOPO	1200	1900
TRIGGER (GUN STICK)	1200	1750
¡TOTAL! (4 JUEGOS)	1350	2250
TIME SCANNER	875	1900
THE RUNNINGMAN	1200	1900
THUNDER BIRDS	875	1900
VIAJE AL CENTRO TIERRA	1200	1900
VIGILANTE	875	1900
WARGAMES:		
ARHEM	650	
BATALLA DE INGLATERRA	650	
BLIETZKRIEG	2600	
BATTEFIELD GERMANY	2600	
ELECCIONES GENERALES	650	
GALLIPOLI	2200	
MALVINAS 82	650	
NAPOLEON AT WAR	2600	
OVERLORD	2600	
OTAN ALERTA	650	
RATAS DEL DESIERTO	650	
STALINGRAD	2600	
WAR IN MIDDLE EARTH	975	
YANKEE	2600	
ZULU WAR	2600	
KICK OFF	1200	2250

AMSTRAD

	C	D
AFTER THE WAR	975	1950
AFTER BURNER	875	1900
A.P.B.	875	1900
ASPAR G.P. MASTER	875	1750
AVENTURA ORIGINAL	875	1950
BATMAN THE MOVIE	1200	1900
BEACH VOLLEY	875	1900
BAPBARIAN II	875	1900
BESTIAL W. (GUN STICK)	1200	1750
COMMANDO 4	875	1900
CABAL	875	1900
CRAZY CARS 2	875	2200
COLOSSUS CHESS 4	1100	2400
CHUCK YEAGER'S 1.0	1200	1950
DRAZEN PETROVIC BASKET	1200	1900
DOUBLE DRAGON	975	1950
DRAGON NINJA	1200	1900
E. BUTRAGUEÑO II	1200	1900
FREDDY H. MANHATTAN	975	1950
FORGOTTEN WORLD	875	2250
FUTBOL MASTER MICHEL	1200	1950
FOOTBALL MANAGER II	1200	2450
GHOULS I GHOSTS	875	1900
GUILLERMO TELL (GUN STICK)	1200	1750
GAME SUMMER ED	1200	1900
INDIANA JONES	1200	1900
LOS INTOCABLES	1200	1900
LAST NINJA II	875	1900
MOT	1200	2250
MOON WALKER	1200	1900
MUTAN ZONE+CORSARIOS	875	2250
NAVY MOVES	875	1750
OUT RUN	1200	1900
007 LICENCIA P/MATAR	1200	1900
PERICO DELGADO	1200	1900
PAK VITAMINA	1350	2250
RENEGADE III	1200	1900
RED HEAT	875	1900
R-TYPE	875	1900
RUN THE GAUNTLET	875	1900
ROBOCOP	875	1900
RAMBO III	875	1900
STRIDER	875	1900
SILKWORM	875	1900
SKWEEK	1100	2200
SOLO (GUN STICK)	1200	1750
TOP BY TOPO	1200	1900
TRIGGER (GUN STICK)	1200	1750
TIBURON	1200	1900
¡TOTAL!	1350	2250
TURBO CUP	875	2200
TIME SCANNER	875	1900
THE RUNNIGMAN	1200	1900
THUNDER BIRDS	875	1900
ULISES	875	1900
VIAJE AL CENTRO TIERRA	1200	1900
VIGILANTE	875	1900
WAR IN MIDDLE EARTH	975	1950
XENON	875	1750
XYBOTS	875	1900
KICK OFF	1200	2250

COMMODORE 64 – 128

	C	D
BATMAN THE MOVIE	1200	
BAAL	875	
CAPITAN FIZZ	875	
CABAL	875	
DOUBLE DRAGON	875	
FREDDY H. MANHATTAN	875	
FOOTBALL MANAGER II	1200	
GHOULS I GHOSTS	875	
INDIANA JONES	1200	
MENACE	875	
NEW ZELAND STORY	875	
NAVY MOVES	875	
007 LICENCIA P/MATAR	1200	
RED HEAT	875	
STRIDER	875	
TIME SCANNER	875	
THE RUNNINGMAN	1200	
WAR IN MIDDLE EARTH	975	
5.º ANIVERSARIO	1450	
RESET PARA POKEAR (PORT)	1500	
KICK OFF	1200	

MSX

AFTER THE WAR	975	1950
ASPAR G.P. MASTER	875	1750
AVENTURA ORIGINAL	875	2500
BARBARIAN II	875	–
COMMANDO 4	875	–
DRASEN PETROVIC BASKET	1200	–
DRAGON NINJA	1200	–
DOUBLE DRAGON	875	–
E. BUTRAGUENO II	1200	–
FREDDY H. MANHATTAN	975	1950
FUTBOL MASTER MICHEL	1200	2500
GUILLERMO TELL (GUN STICK)	1200	–
INDIANA JONES	1200	–
MUTAN ZONE+CORSARIOS	875	2250
NAVY MOVES	875	1750
ROBOCOP	875	–
TIBURON	1200	–
5.º ANIVERSARIO	1450	2500

PCW 8256-8512

BOB WINNER	2500
BATMAN	3000
COLOSSUS CHESS 4	3200
FORMULA 1	3800
GONZZALEZZ	3500
GOODY	3500
HEAD OVER HEELS	3200
JAMES BOND 007	3500
LIVINGSTONE SUPONGO	3500
LAST MISSION	3500
MATCH DAY 2	3500
PAK PCW (5 JUEGOS)	3500
SPACE COMBAT	3800
STRIP POKER	3800
SIR LANCELOT	3800
SKY WAR	3900
TRIVIAL PURSUIT	3500
ULISES	3500

JOYSTICK'S

CHALLENGER	1000
CHEETAH 125 +	1800
CHEETAH STAR PROBE	2800
EXECUTIVE PC 1512-1640	4000
KONIX +2+3	2800
KONIX	2500
KONIX AUTOFIRE	2800
GUNSTICK (SP. AM. MSX. C64. PC)	6900
MEGABLASTER	1500
MAGNUM	3200
NAVIGATOR	3500
PRO 1000	2000
PRO 300 X	2500
PRO 5000	2800
PHASOR ONE	3200
QUICK SHOT I	1100
QUICK SHOT II	1500
STICK BALL	900
THE CRUISER	3900
TELEMACH SIMPLE	7600
TELEMACH S. PC + TARJETA	12800
TELEMACH DOBLE	13000
WINNER ZERO-ZERO	2700
ZERO-ZERO PC 1512-1640	7900
JOYSTICK PC + TARJETA	6000

MATERIAL

AMSTRAD:	
U.D. 3.5 EXT. CPC 6218	27000
RAMDOS U. DISCO 3.5	5000
ARCHVADOR 5.25" 100 U.	2800
ARCHIVADOR 3" 80 U.	2200
ALMOHADILLA RATON	1400
MULTIFACE TWO	16500
DISCOLOGY 3	8000
AMPLIACION MEMORIA (CPC)	12500
MODULADOR-TV "M-1"	9800
CINTA IMPRESORA PCW	1200
CINTA DMP 2000-3000	850
CABLE CASSETTE 6128	1200
CABLE 2 JOYSTICK (CPC)	2200
CABLE PROLONGADOR 6128	2200
SPECTRUM:	
MULTIFACE THREE	10700
MULTIFACE THREE + CONECTOR	11900
KEMPSTON	2200
KEMPSTON +2+3	2800
MULTIJOYSTICK	3800
INTERFACE CENTRONICS	8900
INTERFACE CENTRONICS +2	8900
RATON KENSTON	12000
CABLE CASSETTE +3	1200

PC 1512 – 1640 Y COMPATIBLES

ARNHEM	2250*
ASPAR G.P. MASTER	1900
ARMY MOVES	1950
AFRICAN RAIDER	2850
ASTERIX	2450*
BAAL	2250
BATTLE CHESS	2500
BATTLEHAWKS 1942	5800
BARBARIAN	1950
CRAZY CARS 2	1990
CHESSMASTER 2000	1900
CONFLICT IN VIETNAM	5200
CRUSADE IN EUROPE	5200
DESICION IN DESERT	5200
E. BUTRAGUEÑO	1995
EMMANUELLE	2850*
FUTBOL M. MICHEL	2500*
F-19 STEALTH FIGHTER	12000
F-16 COMBAT PILOT (CAST)	4995
FALCON	5000*
FLIGHT SIM. V.3 (CAST)	9950
FOOTBAL MANAGER II	2450
GRAND PRIX CIRCUIT	2500
GIGANTE (5 JUEGOS)	3750*
GRAND PRIX TENNIS	1900
GRAND MONSTER SLAM	2850*
HOSTAGES	1995
JUANA DE ARCO	2250
KNIGHT GAMES	1900
MENACE	2250
MANHATTAN DEALERS	1990
MUTAN ZONE	1990*
OUT RUN	2250
ONE ON ONE II	1900*
RATAS DEL DESIERTO	2250*
SPEED ZONE	1900
SUPERMAN	2450*
SUBATTLE SIM	1995
SKWEEK	2200*
TERRORPODS	2250
TEENAGER QUEEN	1995*
TURBO CHAMPIONS	1900
TURBO CUP	1990
TRIVIAL PURSUIT	2750
THE RUNNINGMAN	1900
TEST DRIVE	1900*
U.M.S. (WARGAME)	5800
ULISES	1990
WARGAME CONST. SET	7200
WAR IN MIDDLE EARTH	2500
WORLD TOUR GOLF	1900*
ZANY GOLF	2500*

*DISP. EN 3.5" CONSULTAR PRECIO

MATERIAL PC:	
TARJETA HERCULES	11500
TARJETA CGA	12000
TARJETA EGA	29000
TARJETA SUPER EGA	38000
TARJETA JOYSTICK	2500
RATON WITTY	9800
KICK OFF	2850*

AMIGA

EQUIPOS:	
AMIGA 500	(105.000)
MONITOR COLOR 1084	58000
UNIDAD DISCO EXTERNA 3.5	26900
UNIDAD INTERNA 3.5 A2000	21000
MEMORIA INTERNA 500 Kb	29900
DIGI VIEW GOLD	31000
GEN LOCK "MINIGEN"	38500
MODEM 1200 BPC-PARROT	25000
ALMOHADILLA RATON	1400
EUROCONECTOR	2200
ARCHIVADOR 3.5" 80 U.	2200
LIBROS:	
AMIGA PROGRAMMER GUIDE	4000
AMIGA HANDBOOK	4900
AMIGA DOS EXPRESS	5900
INSIDE AMIGA GRAPHICS	4500
INSIDE AMIGA WITH C	5400
SOFTWARE:	
ANIMATE 3D	24000
ARCHITECT DESIGN	5000
DELUXE PAINT II PAL	13500
DELUXE VIDEOP PAL V1.2	13500
DELUXE PHOTOLAB	13500
EXPRESS PAINT	17000
FUTURE DESIGN	5000
HUMAN DESIGN	5000
KIND WORDS	13500
MUSIC CONSTRUCTION SET	13500
MICROBOT DESIGN	5000
PHOTON PAINT	14000
SCULPT 3D	15500
T V TEXT	14000
JUEGOS:	
ARCHIPIELAGOS	3900
AFRICAN RAIDER	2850
AVENTURA ORIGINAL	2500
BAAL	1995
BLOOD MONEY	2250
BALLISTIX	1995
BATTLE CHESS	2500
CRAZY CARS II	1990
CAPTAIN FIZZ	1995
DRAGON NINJA	1995
EMMANUELLE	2850
FOOTBALL MANAGER II	2450
F-16 COMBAT PILOT	4495
FORGOTTEN WORLDS	2250
JUANA DE ARCO	2250
NEW ZELAND STORY	1995
NAVY MOVES	2500
OPERATION WOLF	1995
RED HEAT	1995
SNOOKER BILLAR	2200
SILKWORM	1995
SKWEEK	2200
SPEED BALL	1990
TIME SCANNER	1990
THUNDER BIRDS	1990
ZANY GOLF	2500
KICK OFF	2850

ATARI ST

SOFTWARE:	
ADVANCED ART STUDIO	5500
CAD 3DD 2.0 (1040)	12000
DEGAS ELITE	5000
EZ TRACK (MUSICA)	12300
FLASH (COMUNICACIONES)	8500
PAQUETE DE DESARROLLO	25000
PUBLISHING PARTNER	29000
PERSONAL DRAW ARTS 1	5600
PERSONAL DRAW ARTS 2	5600
PLUSPAINT ST	9300
QUANTUM PAINT	6900
SUPER BASE PERSONAL	25000
SPECTRUM 512	12500
TIME WORK	25000
TRUE BASIC	17900
ALMOHADILLA RATON	1400
ARCHIVADOR 3.5" 80 U.	2200
CABLE EUROCONECTOR	3900
CABLE JOYSTICK	900
JUEGOS:	
ARCHIPIELAGOS	3900
AVENTURA ORIGINAL	2500
AFRICAN RAIDERS	2850
BAAL	1995
BALLISTIX	2250
BARBARIAN II	2500
CRAZY CARS II	2200
CAPTAIN FIZZ	1995
CHESSMASTER 2000	2500
DRAGON NINJA	1995
DOUBLE DRAGON	2500
EMMANUELLE	2850
F-16 COMBAT PILOT	4495
FOOTBALL MANAGER II	2450
FORGOTTEN WORLDS	2250
G. NIUS	1995
HIGH STEEL	1995
MATA HARI	2200
MENACE	2250
NEW ZELAND STORY	2250
NAVY MOVES	2500
007 LICENCIA P/MATAR	1995
RED HEAT	1995
RUNNING MAN	2250
ROBOCOP	2250
SNOOKER BILLAR	2200
SPEED BALL	1990
TIN TIN EN LA LUNA	2250
TURBO CUP	2200
TERRORPODS	2250
TIBURON	1995
TIME SCANNER	1990
TEENAGE QUEEN	2250
THUNDER BIRDS	1990
TEST DRIVE	2500
WAR IN MIDDLE EARTH	2500
WICKED	1990
XENON	2500
ZANY GOLF	2500
KICK OFF	2850

ATARI PORTFOLIO

CARACTERISTICAS TECNICAS

- Procesador: INTEL 80c88 (de bajo consumo), frecuencia de reloj: 4,91 MHz.
- Memoria: 128 Kb, expandible a 640 Kb.
- Compatibilidad: con el sistema operativo MS-DOS (V.2.11).
- ROM: 256 Kb con software integrado.
- Bus de expansión y conexiones: de 60 pines para interfaces RS 232 y Centronics combinados, expansión de la RAM, comunicación con otro PC, conexión para impresora.
- Medio de almacenamiento: Tarjeta RAM en formato tarjeta de crédito.
- Dimensiones: 18 × 9 × 2,5 cm.
- Peso: 450 gramos (incluyendo las pilas).

INCLUYE:
- Editor de Textos.
- Hoja de Cálculo compatible con Lotus 1–2–3.
- Agenda, consistente en un Dietario, Fichero de Direcciones y Calendario para los próximos 60 años.

¡¡IDEAL PARA ESTUDIANTES!!

ACCESORIOS PORTFOLIO

ORDENADOR PORTFOLIO	49900
TARJETAS DE MEMORIA:	
TARJETA DE 32 Kb	7900
TARJETA DE 64 Kb	16900
TARJETA DE 128 Kb	29900
INTERFACE PARALELO	6900
INTERFACE SERIE	11900
EXPANSION MEMORIA 256 Kb	39900
UNIDAD DE LECTURA TARJETA PARA PC	16990

OFERTA 1
PORTFOLIO + TARJETA 32 Kb + INTERFACE PARALELO
59.000 pts.

OFERTA 2
PORTFOLIO + TARJETA 64 Kb + INTERFACE PARALELO
68.000 pts.





ATARI 520 1040 ST^FM

ESPECIFICACIONES TECNICAS

- PROCESADOR: MC68000, 16-32 bits a 8 Mhz.
  MEMORIA: RAM: 512 Kb RAM (520 ST^FM) 1024 Kb RAM (en el 1040 ST^FM) 192 Kb ROM.
- SISTEMA OPERATIVO: TOS con entorno gráfico GEM incorporados en ROM. GEM INCORPORADOS EN ROM.
- UNIDAD DE DISCO (incorporada) de 3 1/2 pulgadas, doble cara y 726 Kb (formateados).
- TECLADO: QWERTY extendido.
- RESOLUCION DE PANTALLA: 320 × 200 (16 colores de una paleta de 512).
  640 × 200 (4 colores de una paleta de 512).
  640 × 400 (monocromo).
- CHIP DE SONIDO: 3 voces.
- INTERFACES: Modulador para conexión a TV, puerta para cartucho ROM, MIDI OUT, MIDI IN, disco flexible, disco duro, paralelo centronics, serie RS-232C, monitor.
- SOFTWARE INCLUIDO: (520 ST^FM y 1040 ST^FM): 1 ST WORD (tratamiento de textos). NeoChrome (programa de gráficos). ST Basic (Lenguaje de programación). DB Master ONE (Base de datos).

CONSOLA SEGA



ESPECIFICACIONES TECNICAS

- ROM: 128 K.
- RAM: 128 K.
- COLORES: 64
- RESOLUCION GRAFICA: 256 × 192
- AUDIO: 3 GENERADORES DE SONIDO CON 4 OCTAVAS. 1 WHITE NOISE.
- CARACTERES: 8 × 8 PIXELES, MAXIMO 448.
- SPRITES: 8 × 8 PIXELES, MAXIMO 256.
- SALIDA DE IMAGEN: RF O RGB.
- TIPO DE SOFTWARE: CARTUCHOS (1, 2 Y 4 MEGAS) TARJETAS DE 256 K.

MASTER SYSTEM INCLUYE:
- CONSOLA +2 MANDOS +JUEGO "HANG ON".

18.900 pts.

ACCESORIOS

PISTOLA (LIGHT PHASER) +3 JUEGOS	12900
GAFAS 3D+ADAPTADOR	12900
JOYSTICK CONTROL STICK	3400

JUEGOS SEGA

ALEX KID III	5900	LORD OF THE SWORD	5900
ALIEN SYNDROME	5600	PHANTASY STAR	8800
ALTER BEAST	5900	POWER STRIKE	5600
AFTER BURNER	5900	R-TYPE	6000
BLACK BELT	5600	RAMPAGE	5900
CYBORG HUNTER	5900	RASTAN	5900
CALIFORNIA GAMES	5900	RAMBO III	5900
DOUBLE DRAGON	5900	SHINOBI	5600
GHOSTBUSTERS	5900	SUPER WONDER BOY	5600
GOLVELLIUS	5900	THUNDERBLADE	5900
GREAT BASKETBALL	5300	VIGILANTE	5900
KENSEIDEN	5600	WORLD SOCCER	5300
KUNG FU KID	5600		

SUPER OFERTAS

DISCOS
10 DISCOS 5 ¼" DC.DD. CON ARCHIVADOR DE PLASTICO
650 pts.

DISCOS
10 DISCOS 3.5" DC.DD. CON ARCHIVADOR DE PLASTICO
1.900 pts.

IMPRESORAS

MANNESMAN TALLY	39000
NEWPRINT DP-130	45000
NEWPRINT DP-160	53000
STAR LC-10	45000
STAR LC-10 COLOR	62000
STAR LC-24-10	69000
EPSON LX-800	52000
EPSON LQ-500	86000

TELEMACH

MESA TELEMACH	32000
JOYSTICK SIMPLE	7600
JOYSTICK DOBLE	13000
JOYSTICK PC (+ TARJETA)	12800

EQUIPOS ATARI

520 ST^FM + MON. F. BLANCO	94.000
520 ST^FM + MON. COLOR	129000
1040 ST^FM + MON. F. BLANCO	129500
1040 ST^FM + MON. COLOR	159000
MONITOR FOSFORO BLANCO	27000
MONITOR COLOR	54000
DISCO DURO 30 Mb	89900
UNIDAD EXTERNA 3.5"	24000
UNIDAD EXTERNA 5.25"	29000
MODEM + PROGRAMA "FLASH"	39000
RATON ST	6500
MULTIFACE ST	12000

OFERTA 1
ATARI 520 ST + 20 JUEGOS + 7 PROGRAMAS
71.000 pts.

OFERTA 2
ATARI 1040 ST + 7 PROGRAMAS
104.000 pts.



EN TIENDA
- OFERTAS ESPECIALES
- + de 1.000 ARTICULOS
- CLUB COCONUT
- ¡¡VEN A PROBAR LAS NOVEDADES!!

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A. **COCONUT.** C/ JUAN ALVAREZ MENDIZABAL, 54. 28008 MADRID.

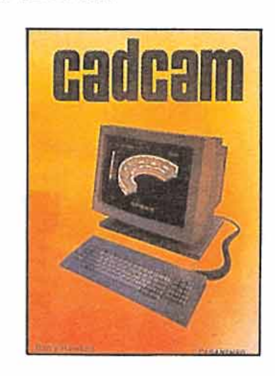


NOMBRE/APELLIDOS ______ TITULOS ______ PRECIO ______
DIRECCION ______
PROVINCIA ______ LOCALIDAD ______
TELEFONO ______ C.P. ______
MODELO ORDENADOR ______ Gastos de envio 200
FORMA DE PAGO: [ ] TALON [ ] CONTRA REEMBOLSO TOTAL

LIBROS

CADCAM

DISEÑO ASISTIDO CADCAM



336 págs. 2.300 ptas.

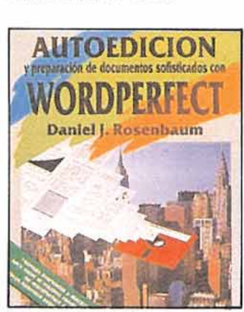
El diseño asistido ha adquirido en los últimos años una gran importancia a nivel empresarial, sustituyendo las técnicas clásicas de dibujo por las considerables ventajas del ordenador. La combinación del diseño con la fabricación de los proyectos controlada a través de ordenador recibe el nombre de CADCAM. Este texto comienza analizando las nociones básicas de esta revolucionaria tecnología para continuar estudiando sus posibilidades y los diferentes tipos de hardware y software que optimicen el resultado.

Barry Hawkes ***

Paraninfo | NIVEL «C»

APLICACIONES PROFESIONALES

AUTOEDICIÓN Y PREPARACIÓN DE DOCUMENTOS SOFISTICADOS CON WORDPERFECT



603 págs. 3.710 ptas.

Este texto continuación de «Guía sofware de aprendizaje y referencia Wordperfect» editado también por Anaya, profundiza en las aplicaciones más complejas de este completo procesador. Por ello implica un conocimiento previo del tema bastante profundo y está estrictamente reservado a quienes conozcan ya el procesador y quieran acceder a sus rincones más ocultos.

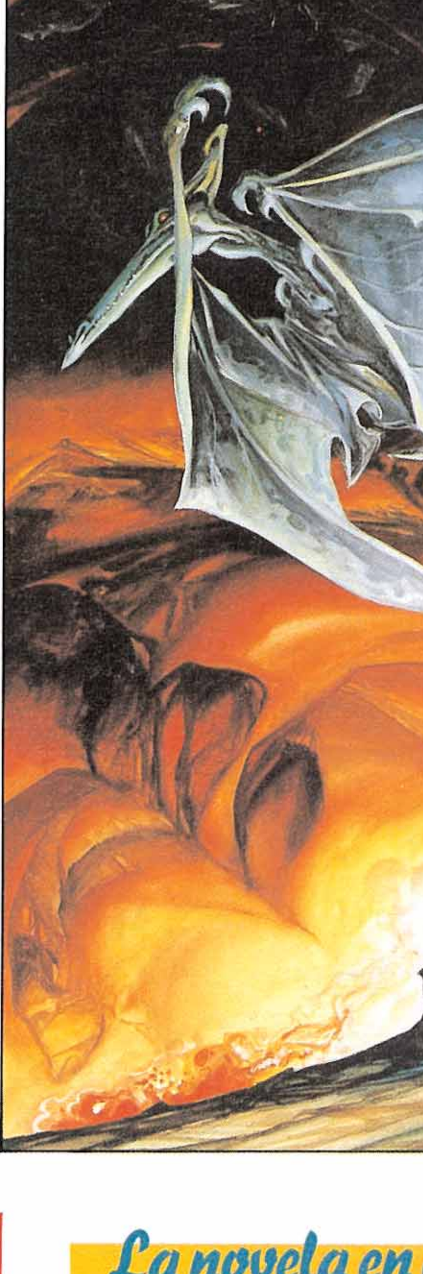
Daniel J. Rosenbaum ****

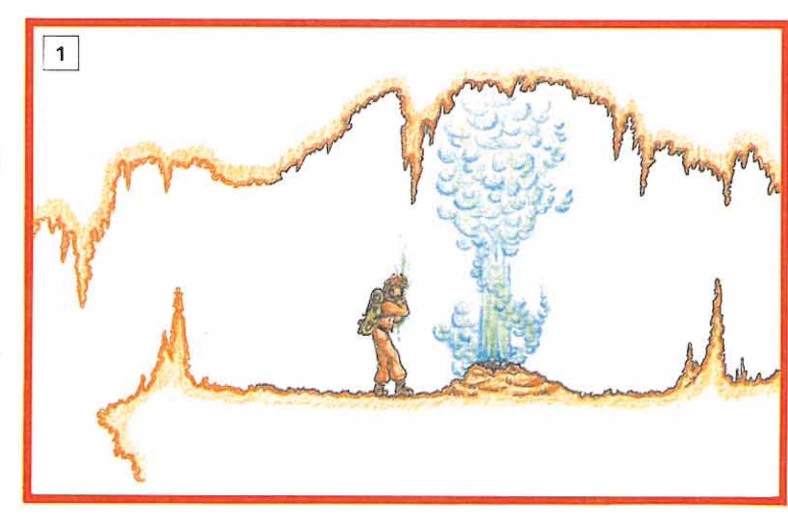
Anaya | NIVEL «C»

•PÉSIMO *FLOJO **NORMAL ***BUENO ****MUY BUENO NIVEL I: INICIACIÓN NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

Así se hizo...

VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA




1

Cuando en septiembre del año pasado asistí al PC SHOW lo hice con la intención de obtener la respuesta a algunas preguntas que no sólo yo, sino el resto de la gente involucrada al mundo del software veníamos haciéndonos desde hacía algún tiempo. ¿Qué ordenador acabaría imponiéndose a nivel de juegos? ¿Qué línea iban a seguir los futuros programas? y por supuesto, ¿cuáles eran las preferencias del público de fuera de España a la hora de elegir sus juegos?

Las respuestas no se hicieron esperar. No había que ser ningún sabio en la materia para darse cuenta que el ordenador preferido en la Feria era Atari, seguido muy de cerca por Commodore Amiga. Que la línea seguida por el noventa por ciento de los productos que allí se exponían era claramente la de las superproducciones para dieciséis bits («Defender of the Crown», «Iron Lord»...). Y que el público inglés se había decantado definitivamente por las complejas videoaventuras, olvidándose, salvo casos excepcionales, del arcade simplón de otros tiempos.

Un ambicioso proyecto

Fue entonces cuando nos planteamos por primera vez la imperiosa necesidad que teníamos de crear en nuestra empresa un departamento de dieciséis bits, que estuviera preparado para llevar a cabo un ambicioso proyecto capaz de cruzar nuestras fronteras.

Crear el equipo no fue demasiado problema, había en nuestro país gente capacitada para ello. El problema era elegir un tema con proyección internacional y lo suficientemente conocido fuera de España como para que no nos fuera muy difícil introducirlo en mercados altamente exigentes con los productos que vienen de fuera (Europa y EE.UU.).

Se eligieron en principio tres conocidas novelas, todas ellas de aventuras, y llenas de pasajes lo suficientemente atractivos para ser versionados en un juego de ordenador: «Los tres mosqueteros», «Miguel Strogof» y «Viaje al centro de la Tierra».

Finalmente se eligió «Viaje al centro de la Tierra» porque dentro del grupo de las seleccionadas, además del espíritu aventurero, contaba con un elemento que la diferenciaba claramente de las otras, me estoy refiriendo al elemento fantástico de la novela, tan característico en Julio Verne.

El proyecto ya estaba decidido y la gente encargada de llevarlo a cabo también. Contábamos con dos grafistas para 16 bits, dos grafistas para ocho bits, dos programadores de dieciséis bits, dos programadores de ocho bits y un programador para la versión de Commodore. Nueve personas con un objetivo claro y un gran reto: conseguir un producto de calidad superior a lo que había en ese momento en el mercado, en un tiempo récord (un año).

La novela en o

Lo que más nos costó en un principio, fue arrancar definitivamente el proyecto, había que hacer frente a una compleja novela llena de situaciones distintas y fusionarlas en un juego de ordenador.

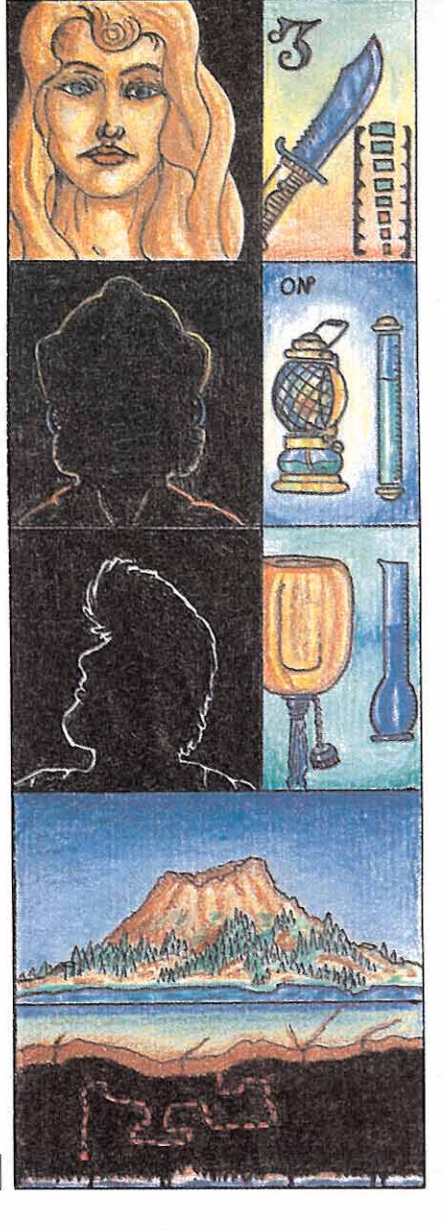
Debido a las limitaciones de las distintas máquinas para las que ibamos a programarlo tuvimos que plantearnos el proyecto en distintas fases. Lo que más claro tuvimos siempre era que tenía que haber una fase en el interior del volcán y otra en el exterior, con los monstruos prehistóricos.

Nos hacía falta una fase de introducción parecida a la que en la novela se desarrollaba en la ciudad de Londres, cuando los personajes encuentran la clave que les conduce al Volcán. Curiosamente y aunque ésta debía ser la fase más sencilla, fue la que más problemas nos dió.

Se pensó convertirla en una pequeña videoaventura con claves para resolver, ladrones, policías y siniestros personajes empeñados en arrebatarnos el plano. Se empezó a trabajar en torno a esta idea e incluso se bocetaron algunos planos provisionales de Londres que iban a ser la base de nuestro juego. Pero no lo acabábamos de ver claro; podíamos caer en la tentación de hacer una fase introductoria demasiado compleja y llegar a aburrir a un usuario más interesado en las fases de aventura propiamente, que en un complejo rompecabezas de difícil solución.

Y fue precisamente un rompe-





Fusionar las diferentes situaciones de la novela en un solo juego fue, en principio, lo más costoso.

1 *Geiser.*

2 *Hay zonas pobladas por numerosas «nubes de grisú.*

3 *En un principio se pensó que podría haber algunos pozos de lava al final de las cuerdas para cortar el camino a los personajes.*

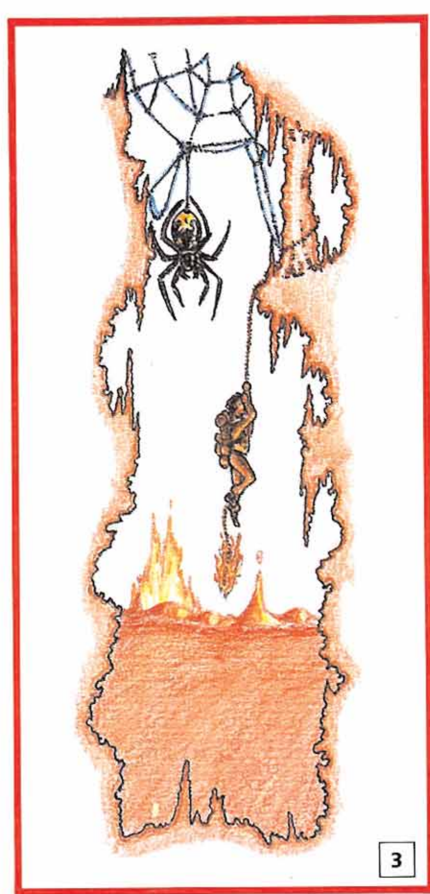
4 *Primer boceto del marcador del juego. Al final no se llegó a utilizar.*

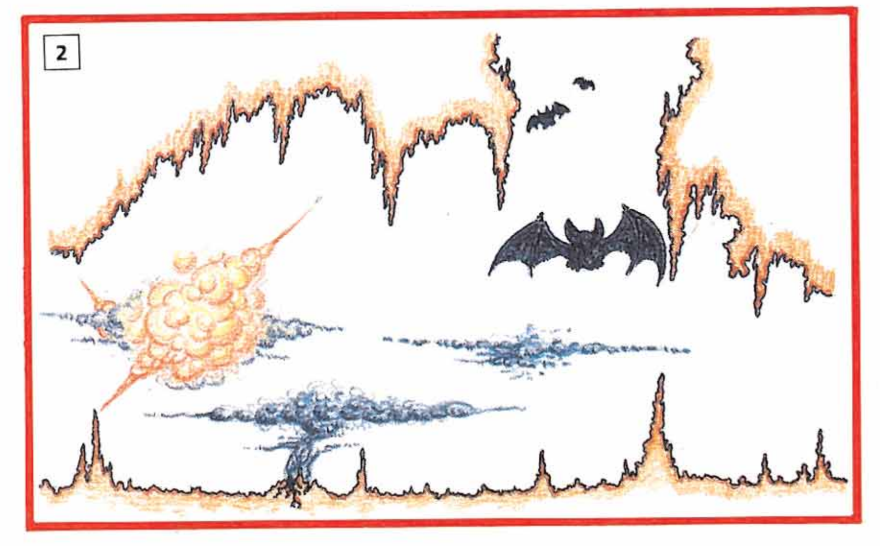
5 *Corte del volcán. Esta fue la primera estructura que se hizo del volcán.*

ro capítulos

cabezas mucho más sencillo, el que finalmente se impuso en el proyecto. La idea procedía de un pequeño puzzle que tenía la hija de uno de nuestros programadores, Paco Martín. Este consistía en una serie de piezas cuadradas que formaban, una vez ordenadas, una imagen de los Pitufos. Basándose en ello construimos una especie de mapa con el Volcán, que iba a ser el que el jugador tendría que ordenar.

La gran complejidad de esta fase estaba más que en el desarrollo técnico, en la dificultad que entrañaba el aspecto gráfico, muy variado con pantallas completas formando un solo bloque y personajes de gran tamaño con el consiguiente gasto de memoria. Además había que mover una enorme mano sujetando una pluma, mediante la cual podíamos ir variando la posición de las piezas del puzzle.





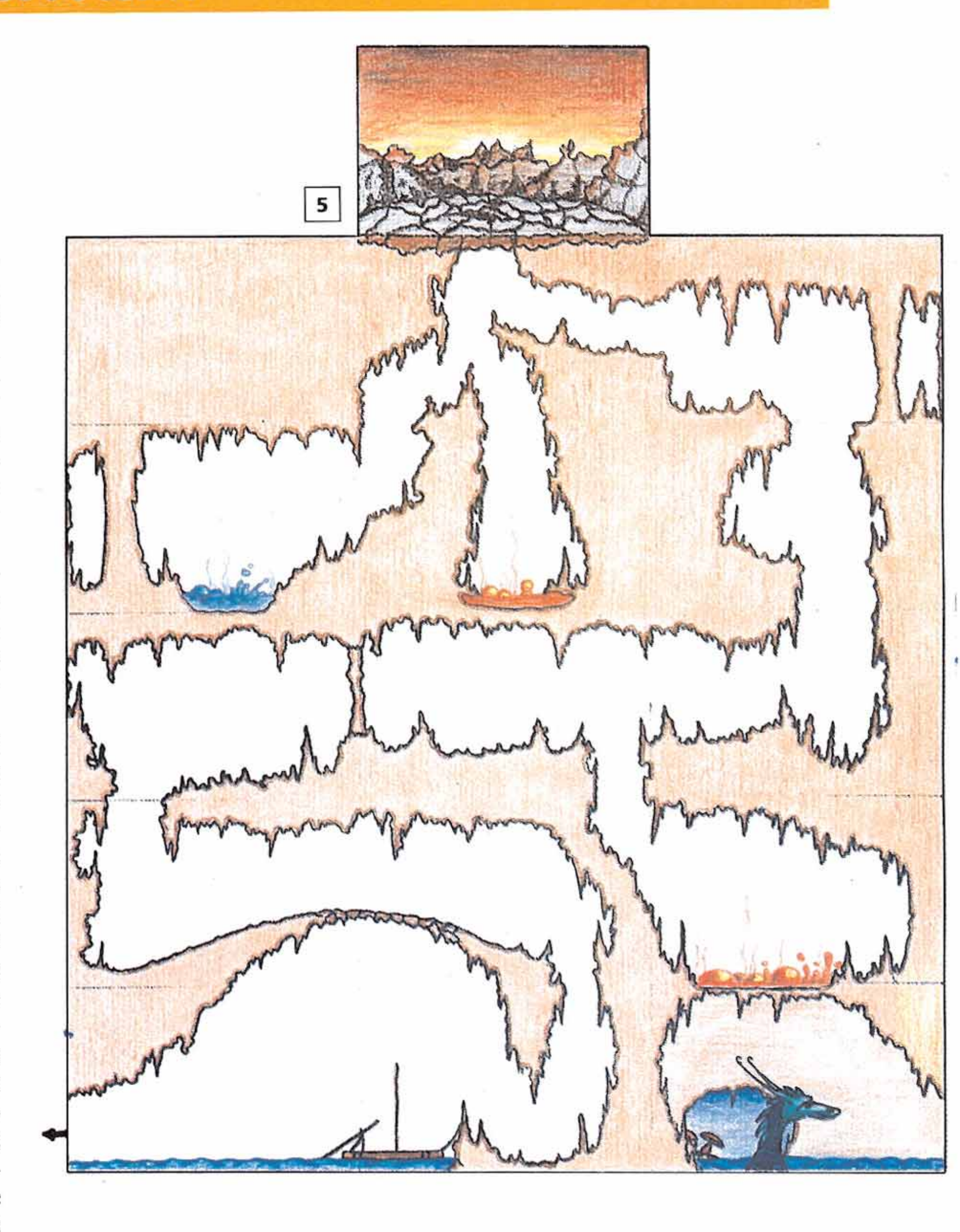
Aventura en el volcán

Después del retraso que nos había supuesto esta fase hubo que afrontar rápidamente la segunda (el descenso por el volcán hasta el centro de la tierra) que a su vez era la más compleja desde el punto de vista técnico.

Se hicieron un sinfín de bocetos con mapas distintos, monstruos, obstáculos y objetos de interés para los personajes. El problema en esta ocasión estaba precisamente en estos últimos. Por primera vez, íbamos a intentar controlar tres protagonistas estrechamente interrelacionados en un juego de ordenador.

Tras sucesivas reuniones interminables con fuertes contrastes de opinión entre los distintos miembros del equipo, se fue configurando lo que iba a ser definitivamente esta fase.

Una de las tareas más duras fue la de confeccionar, una vez desarrollado el esquema del juego, el mapeado definitivo. Roberto Uriel, más conocido como «Uri», fue el encargado de llevar a cabo la descomunal tarea de montar más de doscientas pantallas repletas de estalactitas y estalagmitas. El tiempo previsto para hacerlo era de una semana, que acabó convirtiéndose en algo más de un mes. Y una vez terminado vino un nuevo suplicio que esta vez cayó sobre las espaldas de nuestra eficaz secretaria Loli Navarro, que tuvo que coger todas las pantallas sacadas por impresora y montarlas, una a una, en el mapa más gigantesco que han contemplado nuestros ojos. Una vez montado fue colocado en una pared para que



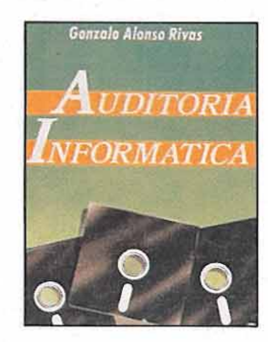
los programadores pudieran colocar en él las posiciones donde se iban a encontrar los distintos elementos del juego, para lo cual en más de una ocasión tuvieron que subirse a una mesa.

La segunda fase estaba completamente diseñada y ya sólo restaba que los programadores se pusieran a trabajar para que

LIBROS

APLICACIONES PROFESIONALES

AUDITORÍA INFORMÁTICA



187 págs. 1.908 ptas.

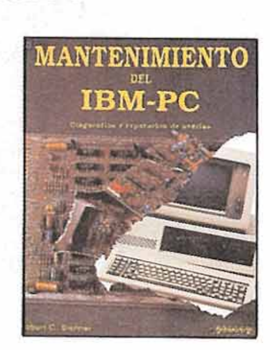
La auditoria informática es un examen metódico del servicio informático, o lo que es lo mismo la comprobación cada cierto tiempo por parte de un experto de que el funcionamiento del sistema es correcto a todos los niveles, desde la introducción de los datos hasta el empleo y la obtención de esa información. Este texto comienza manejando concepto sencillos en torno a este confuso término, profundizando después en la importancia de los auditores informáticos como profesión para el mejor rendimiento de la empresa, así como en diversas propuestas para simplificar este trabajo.

G. Alonso Rivas ***

D. Santos | **NIVEL «C»**

HARDWARE

GUIA PRÁCTICA MANTENIMIENTO DEL IBM-PC



208 págs. 2.500 ptas.

Últimamente estamos viendo proliferar infinidad de guías cuyo objetivo puede reducirse a «hágalo usted mismo». Este libro reponde también a este objetivo, ya que tras unos primeros capítulos en los que se repasa el comportamiento interno del ordenador, se profundiza en la detección y presentación de soluciones a las posibles averías, para que sea el usuario quien lo repare sin necesidad de recurrir a especialistas.

Robert C. Brenner ***

Paraninfo | **NIVEL «C»**

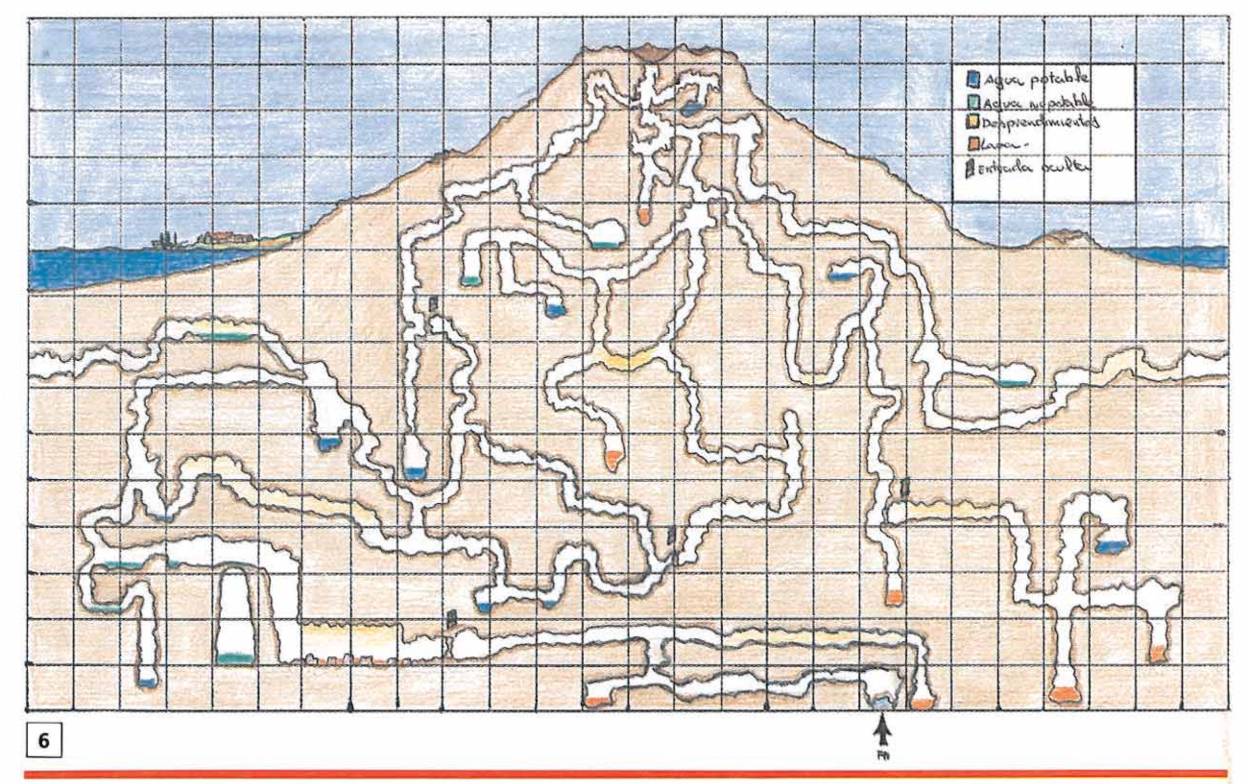
•PÉSIMO *FLOJO **NORMAL ***BUENO ****MUY BUENO NIVEL I: INICIACIÓN NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

Así se hizo...



VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA

todo funcionara correctamente y como siempre que se hace un juego de éstas magnitudes, nos empezamos a encontrar con los problemas propios de la falta de memoria, llegando incluso en alguna ocasión a pasar por nuestras mentes la idea de dividir esta fase en dos partes. Finalmente sin embargo, tras consenso en algunos temas polémicos, pudimos arreglarlo para que entrara todo en una única fase. El que más incordiaba de todos y el que más colaboró a la deseperación del programador de dieciséis bits Agustín Guillén, fue el grafista Jorge Azpiri que con sus continuos cambios de idea llegó a poner en peligro la salud psíquica del programador, eso sí, con la inestimable ayuda de Paco Martín, que cada cinco minutos encontraba una forma diferente de hacer algo distinto con cada una de las situaciones del juego.

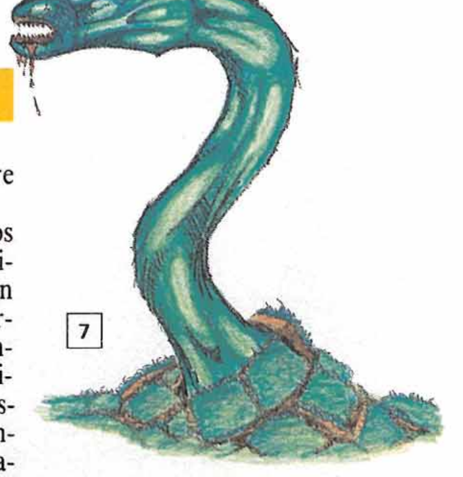
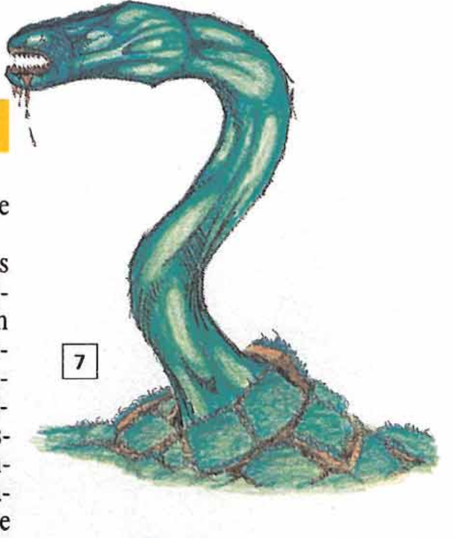


6

El desenlace final

Llegamos así, muy poco antes del verano, a la tercera fase, «la de los monstruos». Afortunadamente para la salud de todos ésta era la más clara de todas, por eso no costó mucho ponernos de acuerdo. Bueno, por eso y porque se tomó la determinación de convertir las reuniones multidinarias de trabajo en pequeñas reuniones de grupos reducidos. Como es lógico, en esos grupos estaban siempre los que más incordiaban.

Y como la cosa iba bien y nos sobraba algo de memoria decidimos que las tres fases podían convertirse en cinco. Una cuarta fase con una Playa de gigantescas tortugas empeñadas en pisotearnos y otra en la que nuestros queridos personajes tendrían que hacer equilibrios malabares para mantenerse sobre una frágil balsa arrastrada por una caprichosa corriente de agua hacia la salida del Volcán.

7

8

6 *Primer plano del volcán. El plano definitivo aunque es distinto, guarda cierta similitud con éste.*

7 *Boceto de los ríos de lava.*

8 *Uno de los primeros bocetos que se hicieron de las plantas carnívoras.*



Inminente estreno

Desde aquel septiembre del 88 hasta hoy ha llovido mucho (al margen de lo de Levante), han llovido bits que a base de ensamblarlos han hecho posible que estemos a punto de concluir un ambicioso proyecto, que muy pronto atravesará nuestras fronteras en busca de nuevos mercados. Éste ha sido en cierta forma el bautismo internacional de Topo, una empresa que ha sufrido un rápida transformación y que espera conseguir en poco tiempo, dentro y fuera de España, la recompensa al trabajo de un grupo de personas que desde que llegaron lo han dado todo por este proyecto.

Podía haber hablado aquí del millón de Kb que hemos empleado en gráficos, de las complejidades técnicas que ha supuesto hacer cada una de las fases del juego, de la suavidad con la que se han hecho los scrolls cuadro a cuadro, de lo difícil que resulta hacer una animación con personajes tan grandes o de que hasta hoy no se había hecho un juego de la complejidad de éste (sabía que al final tenía que decirlo), pero he preferido contar algunas de las vicisitudes por las que un grupo de personas han tenido que pasar para hacer de este juego lo que es, una maravilla.

Muy pronto inmenente estreno de España.

Gabriel Nieto
Director de Topo

¡NOVEDADES DINAMIC!



COSMIC SHERIFF



DESPLAZATE POR TODA LA BASE HACIENDO USO DE LOS MECANISMOS DIRECCIONALES.

AUN QUEDAN DOS BOMBAS POR DESACTIVAR. EL PELIGRO CONTINUA.

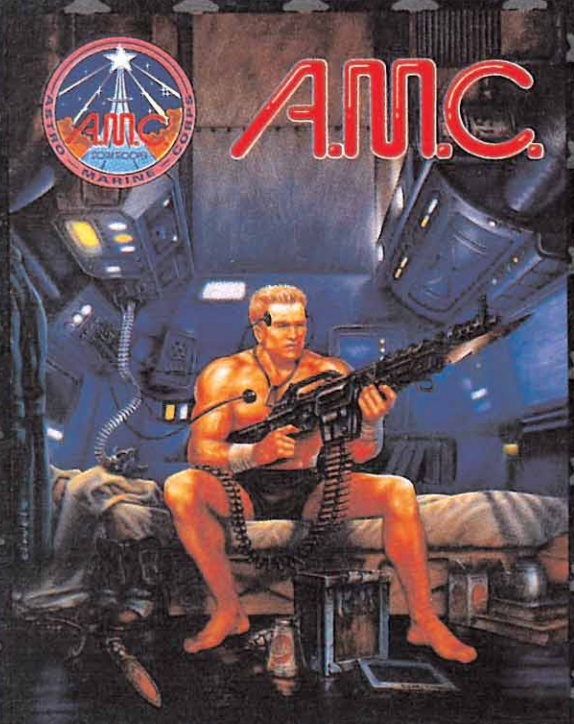
TRAS LOS BARRILES PUEDE HABER ALGUNA SORPRESA OCULTA

EL SISTEMA "LOCK" MARCA 0.

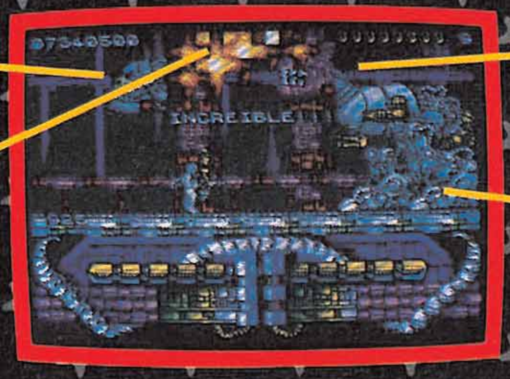
LA PUERTA SE ABRE Y DEJA TRAS DE SI LA FIGURA AMENAZANTE DE UN INVASOR.

SOLO TE QUEDAN 52 SEGUNDOS PARA QUE TODO SALTE POR LOS AIRES.

Subes en tu monoplaza. Nada distrae tu concentración. Enciendes los reactores, y pones rumbo a la colonia minera COBALTO-1, situada el IO, tercera luna de Júpiter. Eres COSMIC SHERIFF, el mejor francotirador láser de la galaxia. Tu misión: acabar con los saboteadores de la colonia y desactivar los bombas que pueden hacerla saltar por los aires.



ASTRO MARINE CORPS



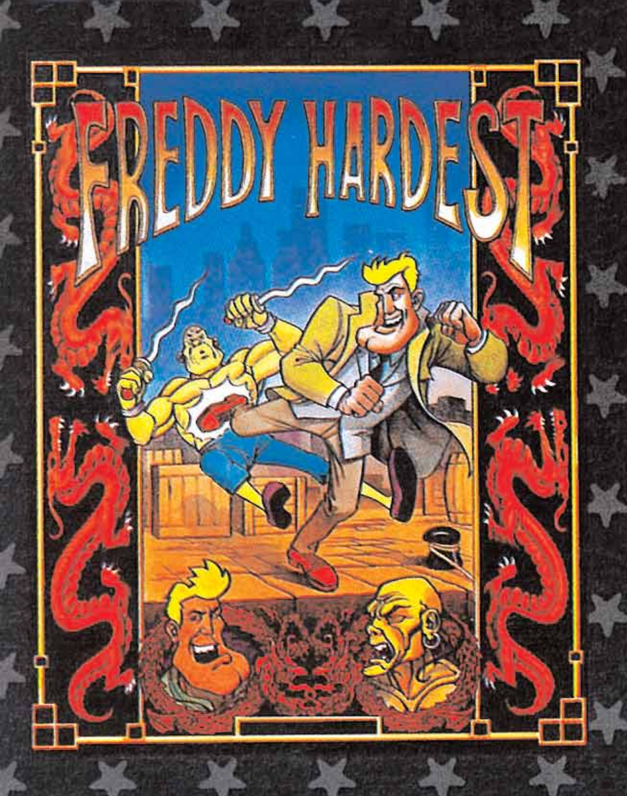
LA CORAZA PROTECTORA DE *"GREAT ALIEN KING"* HA SALTADO POR LOS AIRES.

UN CHIRRIDO INFERNAL Y EL RUIDO DE LAS EXPLOSIONES HACEN ECO EN EL INFIERNO DE LA BASE ALIEN.

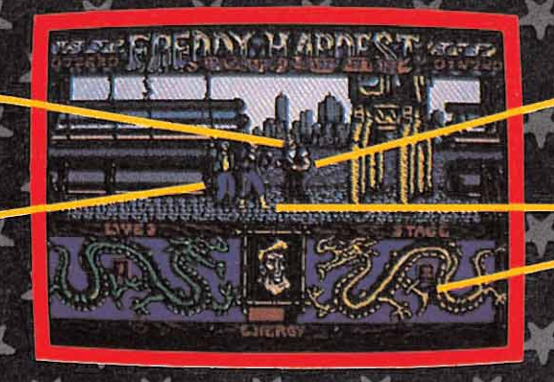
SUS CIRCUITOS ESTAN AL DESCUBIERTO. ES EL MOMENTO DE ACABAR CON EL.

SU COMPLICADO MECANISMO DE TRACCION LE PERMITE ESQUIVAR TUS INCESANTES DESCARGAS LASER.

Los AMC patrullan la galaxia. Su mejor hombre equipado con el armamento más sofisticado-escudos de positrones, photolasers de disparo triple, granadas y lanzallamas- se va a enfrentar a los Deathbringers, más de 20 razas de Alienígenas y Robots unidas para conquistar la galaxia.
AMC incorpora, además de doble carga, tres nuevos y alucinantes FX: BIPLANE SCROLL (dos planos superpuestos de scroll a diferentes velocidades), MULTICOLOR ACTION y EAG (enemigos auténticamente gigantes).



FREDDY HARDEST



AL FONDO, NEW YORK PARECE TRANQUILO

UN *"McSTICK"* TE ATACA POR LA ESPALDA, OCUPATE DE EL CON UNA PATADA EN GIRO.

UTILIZA CUALQUIERA DE TUS SIETE GOLPES DE KARATE HASTA QUITARTELO DE ENCIMA.

LOS *"KNIVES"* SALEN A TU ENCUENTRO ARMADOS CON SUS CUCHILLOS.

FREDDY ha vuelto y esta vez está en la tierra. Haciendo uso de su dominio brutal de las artes marciales va a desarticular una banda de traficantes asesinos y a recuperar la máquina del tiempo que le devuelva a su hogar.

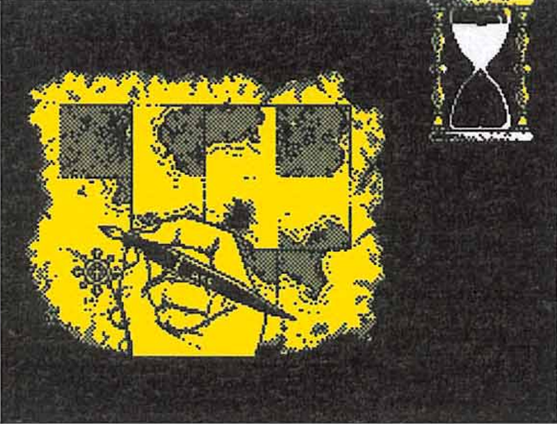
PLAZA DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 27-5
28080 MADRID
VENTAS POR CORREO: (91) 542 72 87 (TRES LINEAS)
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: 673 90 13 (NUEVO TELF.)

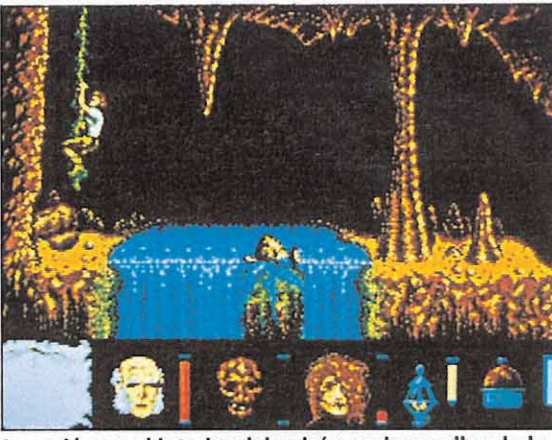


LIDER EN VIDEO-JUEGOS

PREVIEW

Uno de los proyectos más ambiciosos concebidos por el software español, «Viaje al centro de la tierra», se encuentra en un punto ya muy cercano a su definitiva publicación. Invitados por Topo Soft, tuvimos ocasión de comprobar "in situ" cómo va a ser uno de los lanzamientos más esperados de los últimos tiempos.


El puzzle que representa el mapa del volcán está formado por once piezas que deben ser ordenadas.


La acción en el interior del volcán se desarrolla a lo largo de 240 pantallas.



La selva está poblada por singulares habitantes.


Esquivar las tortugas es un complejo objetivo.

VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA

Julio Verne fue un hombre adelantado a su tiempo, un soñador incansable —casi un visionario— que profetizó muchos de los adelantos técnicos que muchos años después la civilización convirtió en realidad. Sin embargo la que tal vez se pueda considerar como su obra más conocida, «Viaje al centro de la Tierra», se convirtió, primero en un sueño inalcanzable y más tarde, casi en una absurda fantasía cuando la ciencia moderna nos reveló, sin necesidad de realizar aquel fantástico viaje que Verne imaginara, los secretos que escondía el interior de nuestro planeta.

Pese a todo la novela conservó intacta toda su magia, pasando a convertirse en un auténtico clásico de los libros de aventuras, y acabando, cómo no, por desfilar por las pantallas cinematográficas, motivos ambos más que suficientes para que Topo pusiese manos a la obra para intentar realizar ese juego que les consagrara definitivamente.

El texto de Julio Verne ofrecía múltiples posibilidades, y casi cada capítulo se prestaba por sí sólo a convertirse en un juego por separado; tras largas deliberaciones las «mentes pensantes» de Topo eligieron los que parecían los momentos cumbres de la aventura.

Como introducción el juego nos sorprende con una primera fase en la que tras una breve, pero espectacular, secuencia de presentación, nos enfrentaremos ante nuestro primer quebradero de cabeza, un puzzle de un mapa del volcán compuesto por 11 piezas que tendremos que ordenar antes de que el tiempo marcado por el reloj de arena situado junto a este se extinga. Afortunadamente, antes de comenzar se nos mostrará durante algunos instantes el mapa ya ordenado, lo cual al menos nos dará una idea de cómo tendremos que colocar las piezas.

Pasado este primer capítulo seremos trasladados al interior del volcán, donde se desarrolla la segunda fase. En este momento el juego cambia totalmente pasando a convertirse en una impresionante videoaventura compuesta por la nada despreciable cifra de 240 pantallas repletas de curiosidades tales como ríos de lava, geíseres, cascadas subterráneas, nubes de grisú, puentes que se derrumban al ser atravesados o caminos obstruidos por rocas que tendremos que destruir, además de estar pobladas por una fauna tan «amistosa» como las arañas gigantes, los monstruos de los lagos o los murciélagos asesinos. Para encontrar la sálida de este gigantesco laberinto podremos utilizar indistintamente —existe una tecla de selección para cada personaje— a cualquiera de los tres protagonistas del juego: el profesor (que dispara con su pistola), su sobrino (capaz de horadar las paredes con su pico) y la chica (que puede reponer tanto su energía como la de sus compañeros de aventura).

Si somos los suficientemente afortunados y hábiles como para encontrar la sálida del volcán apareceremos en la selva, escenario de la tercera fase de la aventura. Es importante resaltar antes de seguir adelante que al comenzar una nueva fase sólo aparecerán en ella los personajes que hayan salido con vida de la anterior, es decir que si por poner un ejemplo sólo el profesor ha conseguido escapar del volcán sólo él nos acompañará en la selva. Hecho este inciso os diremos que esta tercera fase, quizás algo más arcade que la anterior, está compuesta por 130 pantallas en las que encontraremos peligros tales como arenas movedizas, plantas carnívoras, pterodáctilos devoradores de cabezas, y variados animales prehistóricos empeñados en convertirnos en parte de su menú del día. El sistema de manejo de los personajes es el mismo, si bien en esta ocasión tanto el profesor como su sobrino irán armados con sendas lanzas con las que podrán defenderse de los ataques de sus enemigos.

El objetivo de la tercera fase es conseguir llegar a la playa, donde precisamente tiene lugar la cuarta y penúltima fase, tal vez una de las más originales de todas las que componen el juego. Nuestro objetivo consiste en alcanzar una balsa que se encuentra justamente en el extremo contrario del lugar en que nos encontramos; para llegar hasta ella tendremos que caminar por una extensa playa totalmente plagada por gigantescas tortugas que se mueven en el momento más imprevisto con una trayectoria prefijada (o bien de arriba a abajo o de izquierda a derecha) con el consiguiente peligro de que en su pesado caminar nos aplasten descuidadamente. A diferencia de las fases anteriores, el juego no se desarrolla pantalla a pantalla, sino que el escenario se desplaza con un suave «scroll» de arriba a abajo.

Alcanzado nuestro objetivo, es decir la balsa, nos enfrentaremos a nuestra última prueba, la sálida al exterior a través del volcán, que da forma a la quinta y última fase del juego. En esta ocasión se nos presenta a la vista una «sección» lateral de la chimenea del volcán, a través de la cual y siempre encima de la balsa nuestros protagonistas ascienden vertiginosamente, empujados por la fuerza de la erupción, hacia el cráter. Nuestro cometido consiste en evitar que la balsa choque contra los recodos del estrechísimo y serpenteante camino, teniendo en cuenta que por cada choque perderemos a uno de nuestros personajes y que a medida que ascendemos aumenta la velocidad del «scroll» de pantalla... sin duda un final auténticamente de «infarto».

Llegados a este punto y visto lo visto (esta «preview» se realizó a partir de las versiones Atari St —la más avanzada de todas, con sus cinco fases en realización y algunas de ellas ya casi totalmente terminadas— y Spectrum —con las dos primeras fases prácticamente terminadas y la tercera ya muy avanzada— sólo cabe preguntarse si este fantástico viaje llevará a Topo al centro de la Tierra... o a la mismísima cumbre del software. Tal vez Verne fuera capaz de aventurar una respuesta.

J.E.B.

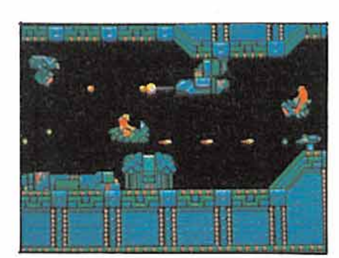


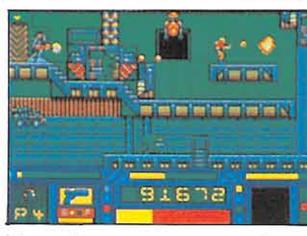


Hard Drivin'
¡¡EL SIMULADOR QUE ADELANTA A TODOS LOS DEMAS!!
¡IMPRESIONANTES PERSPECTIVAS TRIDIMENSIONALES!
¡ALUCINANTE "LOOPING" DE 360 GRADOS!
¡AUTENTICO DESAFIO PARA LOS BUENOS CONDUCTORES!
Atari ST Screenshots!
© 1989 TENGEN INC.. All rights reserved.
TM Atari Games Corporation
Programmed by: Jurgen Friedrich 16-bit Binary Design 8-bit
TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions.
ERBE
C/ SERRANO, 240 • 28016 MADRID
TELEF. 458 16 58
DoMARK

FLASH

Stryx, lo pequeño es bello





Desde sus comienzos la compañía inglesa Psygnosis se ha esforzado por lograr que los gráficos de sus juegos fueran cada vez de mayor tamaño, llegando a crear «sprites» que ocupaban casi la mitad de la pantalla de nuestros ordenadores.

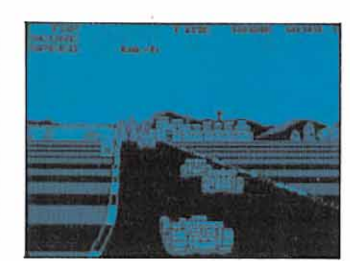
Según Ian Hetherington, director de desarrollo de Psygnosis, cuando llegaron a un punto en que ya les era sencillamente imposible crear gráficos de mayor tamaño decidieron trabajar en un proyecto distinto y radicalmente opuesto: «Stryx».

«Stryx» es un juego que se caracteriza precisamente por el reducido tamaño de todos los personajes y objetos que en él aparecen, lo cual, según sus autores, no sólo no le ha restado calidad gráfica al programa, sino que ha aumentado considerablemente el área de juego.

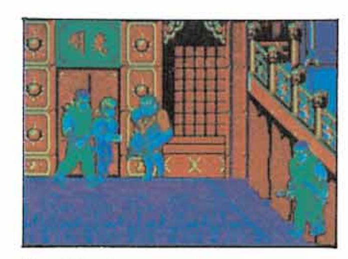
Nuestra misión, que combina elementos tanto de arcade como de videoaventura, consiste en intentar arrebatar a los Cyborgs la llave de la Fuerza de la Vida, el mecanismo de seguridad destinado a impedir una rebelión de las máquinas.

Como suele ser habitual con la mayoría de los títulos de Psygnosis, «Stryx» estará en principio disponible únicamente para los usuarios de Amiga y ST.

Virgin y Melbourne a toda máquina



Continental Circus.



Double Dragon II.

Las conversiones de máquinas recreativas continúan siendo uno de los grandes filones que las compañías de software explotan sin cesar. Buena prueba de ello es que las tres próximas novedades que Virgin y Melbourne nos tienen preparadas para las ya inminentes Navidades proceden precisamente de este campo.

«Continental Circus» de Virgin, cuyo lanzamiento está previsto para el mes de Diciembre, es una nueva incursión dentro del mundo de la Formula 1, respetando los clásicos esquemas de estos simuladores.

Por su parte «Ninja Warrior» de Virgin y «Double Dragon II» de Melbourne son dos nuevos juegos de artes marciales que en su día crearon auténtico furor en las salas recreativas, el primero por utilizar un curioso sistema de visión compuesto por tres pantallas alineadas, y el segundo por ser la continuación de uno de los mayores clásicos de este género.

«Ninja Warrior» y «Double Dragon II» serán lanzados en los meses de Enero y Diciembre respectivamente, y al igual que «Continental Circus» estarán disponibles en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore, St y Amiga.

Semáforo verde

Las versiónes St y Pc del popular «Ferrari Formula 1» —editado en principio sólo para Amiga— ha visto por fin la luz verde en el semáforo de salida y se acerca en sexta y a fondo hacia nuestros ordenadores.

Como recordaréis el juego combina en su desarrollo elementos tanto de estrategia —elección de motores y piezas del bólido, paradas en boxes, trabajos mecánicos— como de simulador automovilístico, poniéndonos al volante de todo un reluciente Ferrari.

REPORTAJE

OCEAN

En la actualidad, las compañías productoras de software que tienen importancia a nivel internacional pueden contarse con los dedos de la mano. Ocean es, probablemente, el dedo índice. Con la vista puesta en la campaña de Navidad, en Ocean se están dando los últimos retoques a los numerosos lanzamientos de los próximos meses. Con objeto de poder informar puntualmente de todos estos destacados productos nos desplazamos expresamente a Manchester, donde tienen instalado su cuartel general en Inglaterra.

LA MÁQUINA D

Nada más llegar a Manchester fuimos gentilmente atendidos por el máximo dirigente de la compañía. El propio David Ward nos dio la bienvenida y se puso a nuestra disposición para lo que iba a ser una intensa jornada de trabajo. Se trataba de ver, fotografiar y analizar todo el producto que Ocean nos prepara para estas navidades.

De entre toda esta vorágine de nuevos títulos presentados por Ocean destaca sin duda «Batman», que es además el favorito de David Ward, como lo demuestra colocando en su propio despacho una gigantesca reproducción del Batmovil, frente a la que posó orgulloso para nuestra revista. (Del programa «Batman», sobradamente conocido ya por todos nuestros lectores se habló largamente en el número anterior e incluso en este mismo os presentamos en exclusiva el mapa y los cargadores).

Tras un almuerzo de trabajo sin demasiado apetito (los ingleses se empeñan siempre en comer a las doce de la mañana) nos dirigimos a los sótanos de la mansión OCEAN. Hace unos años aquí estaban reunidos (y convenientemente encadenados) los mayores genios de la programación europea. De esta forma, era relativamente fácil charlar con todos ellos en una sola tarde. Actualmente es difícil encontrarlos a todos juntos. Unos trabajan en sus propios hogares (por ejemplo Jon Ritman) e incluso la misma compañía ha dividido su centro de programación en tres grandes bloques: Manchester, Liverpool (el nombre de este grupo es «FX») y París (OCEAN FRANCE). Poco importa en realidad la ubicación mientras se mantenga el estandard de calidad, y a estas alturas los demás lo tienen muy difícil si tienen intención siquiera de aproximarse al nivel fijado por Ocean.

Los juegos de mano de sus protagonistas

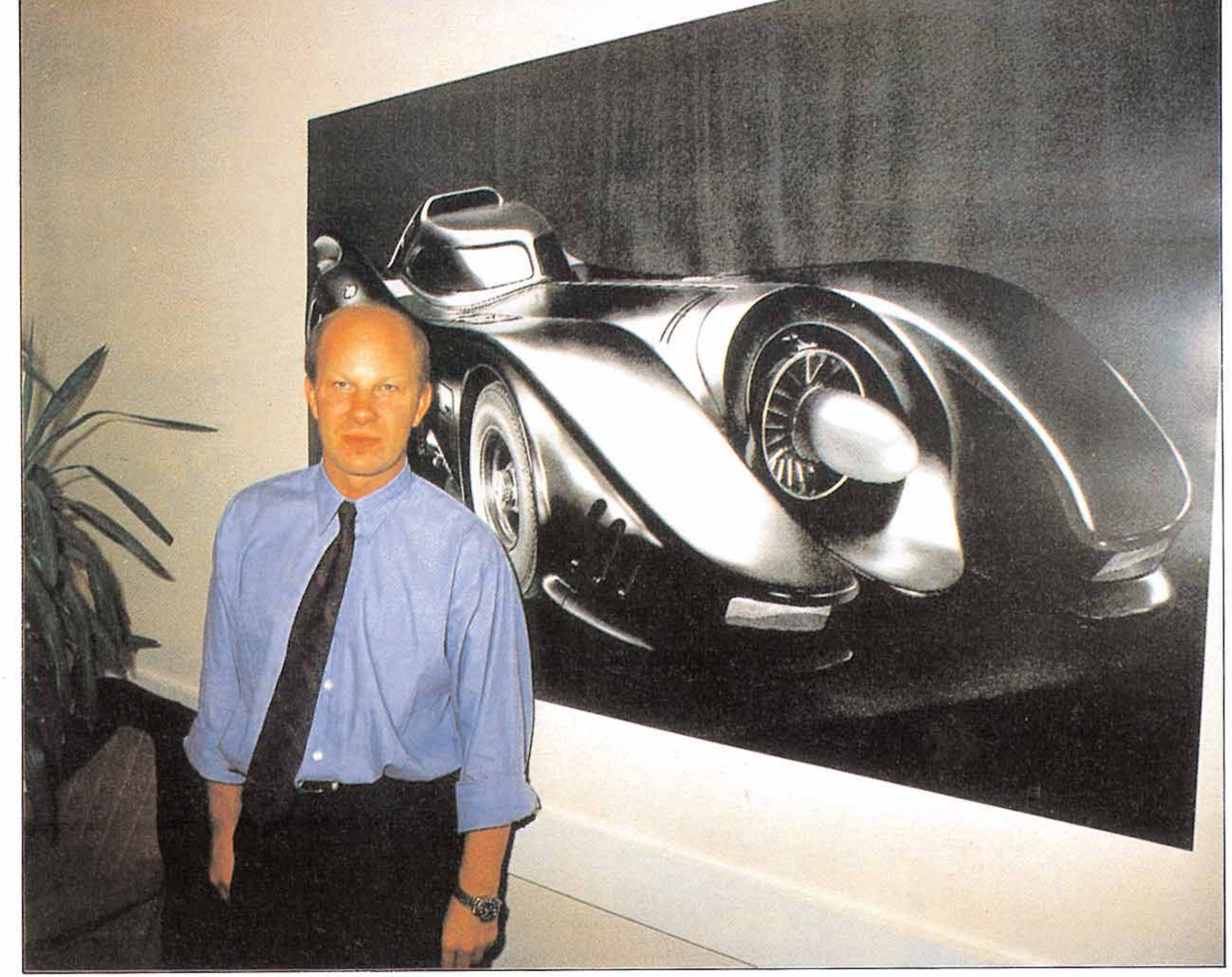
Gary Bracey, uno de sus directivos y responsable del área de programación está francamente ilusionado mostrando sus novedades de cara a Navidades, firmemente convencido de que «mejores no hay». Gary, que parece un chaval con su perenne sonrisa, conversa con nosotros mientras practica con la verdadera máquina de *«Operation Thunderbolt»* (ya sabéis que se trata de la segunda parte de «Operation Wolf», pero esta vez para dos jugadores). Comenta entusiasmado las modificaciones que han tenido que hacer al *«Batman»* para que fuera más adictivo como juego y nos recomienda *«The Lost Patrol»*, que es en su opinión el programa en el que se han cuidado más los gráficos de los desarrollados hasta el momento. Lástima que sólo esté produciéndose para Atari y Amiga.

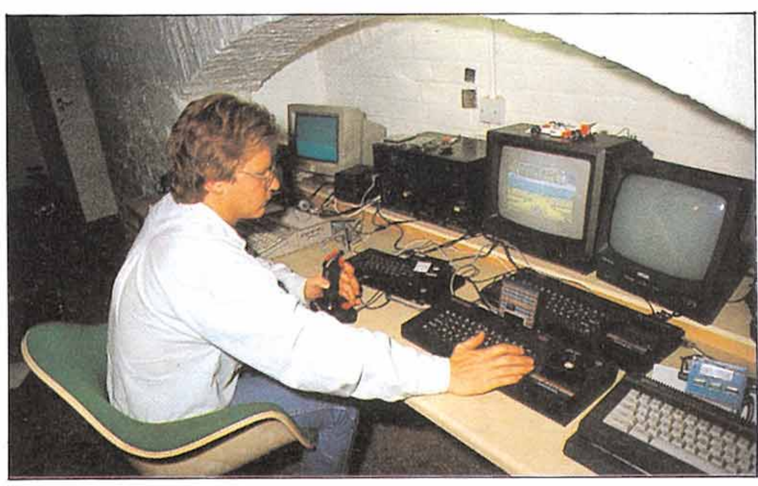
A continuación pasamos a examinar los distintos puestos de trabajo donde los equipos de programadores dan los últimos toques a los futuros éxitos de estas Navidades.

«Beach Volley» es una diver-



«Cabal» y «Chase HQ», dos géneros diferentes con una nota en común: la adicción.


David Ward, presidente de Ocean, posó orgulloso para nuestra revista frente a la gigantesca reproducción del batmovil.


Paul Owens, uno de los más veteranos programadores de Ocean, está dando los últimos retoques a «Chase HQ».

DE HACER JUEGOS



Gary Bracey, responsable del área de programación, charló con nosotros mientras se echaba una partidita.

«Intocables», «Ivanhoe» y «Beach Volley» completan la variada aportación de Ocean al software estas Navidades.

tida simulación deportiva que está realizada con un aire de simpatía del que lamentablemente carecen otros juegos. Se trata de una competición de voleibol que empieza en la playa con jugadores no profesionales y acaba convirtiéndose en un auténtico campeonato internacional donde se compite contra otros países.

En esta misma línea están desarrollando *«Adidas soccer»*, un encargo expreso de la multinacional del calzado y que contiene probablemente los más grandes gráficos jamás diseñados para un programa de microordenador. Para que os hagáis una idea, hay momentos en los que el balón de futbol ocupa, él solito, toda la pantalla. De momento se prepara en Atari y Amiga.

Los disparos de *«Los Intocables»* suenan atronadores llamando nuestra atención desde el otro lado de la sala. Es increíble la cantidad de acción que puede contener un solo juego. Como es de dominio público, se trata de la clásica historia del comisario Elliot Ness y sus ayudantes en lucha contra los traficantes de alcohol, ambientado todo ello en el Chicago de los años 20, cuando la ley seca.

A su lado *«Cabal»*, una nueva conversión de una máquina arcade que causa furor en todos los salones de juego europeos. A nivel argumental, no deja de ser una prolongación más de las viejas historias de «Commando», «Operation Wolf», etc. Y ya que estamos en la onda guerrera, mencionar, como no, *«Operation Thunderbolt»*. Se trata de la continuación del gran éxito de Ocean de las Navidades pasadas «Operation Wolf» con la única variante (para que no fuese exactamente igual) de que ahora se trata de dos jugadores los que logran infiltrarse en territorio enemigo. Con un argumento similar pero distinto en sus planteamientos (la acción trepidante se sustituye por gráficos de extraordinaria calidad) está *«The Lost Patrol»*. Es una pena que sólo se pueda versionar para Atari y Amiga debido a que no sería posible mantener un nivel aceptable de calidad en otros ordenadores cuyas capacidades gráficas son mucho peores.

No podía faltar tampoco una reconstrucción histórica de envergadura y en esta ocasión se trata de *«Ivanhoe»*, la vieja historia del caballero que rescata a la dama y... ya sabemos cómo sigue. Y llegamos al capítulo de los coches. Se trata de *«Chase HQ»*. Pero... eso fue al día siguiente.

Interés profesional

Tras muchas horas de extenuante trabajo nos desplazamos al cine más próximo donde se proyectaba «Batman, The Movie». (En el momento de escribir esta crónica falta todavía un mes para su estreno en España). Que quede claro que el visionado de esta película se hizo exclusivamente por imperativos de la misión periodística que nos fue encomendada y con el sano propósito de mantener debidamente informados a nuestros lectores. ¡A ver si se cree el personal que aquí vamos al cine por diversión! En cualquier caso, y después de hacernos la promesa de no pasárnoslo bien viendo la película, pudimos contemplar el espectáculo, ejem... perdón, quiero decir que analizamos técnica y argumentalmente la película para poder descubrir las connotaciones temáticas que tiene con el juego de ordenador y todos esos rollos. Una vez superado el horrible trance, que además no se entendía nada (parece que hablaban en inglés o algo así) nos fuimos a dormir, que para eso somos unos buenos chicos y teníamos que madrugar.

Rumbo a Madrid

A la mañana siguiente y tras un desayuno de trabajo (como se ve, no paramos de trabajar) continuamos nuestra labor de voraces recopiladores de datos, fotos, carátulas y todo aquello que sabemos que os gusta ver reproducido en las páginas de esta revista.

Decíamos ayer que no se sabe por qué extraña razón ha llegado de nuevo la fiebre de los coches. Toda compañía que se precie prepara para estas Navidades un programa de coches y Ocean no podía ser menos. Se trata de *«Chase HQ»*. Tú y tu acompañante os lanzaréis en una endiablada persecución de variados criminales a bordo de un Porsche Turbo a través de túneles, puentes y sinuosas carreteras. En fin, una gozada. Paul Owens, uno de los más veteranos y cualificados programadores de Ocean, está poniendo a punto los últimos detalles del *«Chase HQ»*. Como detalle curioso os diremos que Owens tiene en la pared de su despacho una carta autógrafa del propio Sir Clive Sinclair donde le agradece personalmente su «decisiva aportación» y la «inestimable ayuda» prestada para llevar a cabo «el lanzamiento del Spectrum 128 en España».

Poco después y agradeciendo las atenciones prestadas, dábamos por finalizada nuestra visita relámpago al cuartel general de Ocean en Manchester. Un largo viaje de casi seis horas nos devolvería de nuevo a Madrid.

Domingo Gómez.

Los 50 Mejores

Tele Juegos

Haz tu pedido llamando: (91) 5320085 (4 LINEAS)

VENTA POR CORREO A TODA ESPAÑA



Los 50 Mejores

¡¡DE ESTA PAGINA NO PUEDES PASAR!!

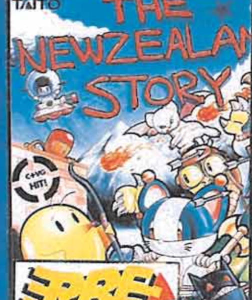
PORQUE HEMOS SELECCIONADO LOS 50 JUEGOS MAS IMPORTANTES DEL MES.

PORQUE AQUI ESTAN LOS TELEJUEGOS DE MAYOR IMPACTO EN TODA ESPANA.

ATENCION !!! AL COMPRAR DOS CINTAS O UN DISCO DE ERBE, TE REGALAMOS UNA CAMISETA COMO LA DE LA FOTO. EN LOS JUEGOS CON: ERBE



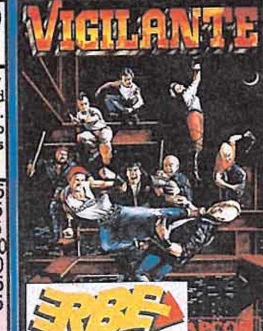




NEW ZELAND STORY

Un juego original y divertido. Con gran variedad de escenarios y personajes. Una explosion de colorido procedente de las maquinas de la calle. Superjugable.

CINTA SPECTRUM	875
CINTA AMSTRAD	875
CINTA COMMODORE	875
DISCO SPECTRUM+3	1.900
DISCO AMSTRAD	1.900
ATARI ST	1.995
AMIGA	1.995



VIGILANTE

Cuando la ley se tambalea, Vigilante prevalace. En el mas absoluto caos ante bandas, criminales, punks, hordas delincuentes, confia en el, es tu ultima esperanza.

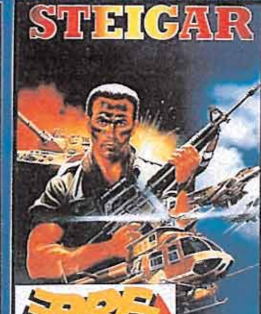
CINTA SPECTRUM	875
CINTA AMSTRAD	875
CINTA COMMODORE	875
DISCO SPECTRUM+3	1.900
DISCO AMSTRAD	1.900
ATARI ST	1.995
AMIGA	1.995



SILK WORM

Pura accion de combate. Ni un segundo de tregua. Con tu moderno helicoptero de combate equipado con numerosas armas, atraviesa los campamentos enemigos.

CINTA SPECTRUM	875
CINTA AMSTRAD	875
CINTA COMMODORE	875
DISCO SPECTRUM	1.900
ATARI ST	1.995



STEIGAR

El mas arriesgado mercenario, el guerrillero mejor preparado. Alli donde haya conflicto esta el..Conoce y domina armas y vehiculos en cualquier terreno.

CINTA SPECTRUM	875
CINTA AMSTRAD	875
CINTA COMMODORE	875
DISCO SPECTRUM+3	1.900
DISCO AMSTRAD	1.900

CABAL

La revolucion de las maquinas recreativas. El arcade mas jugado de Europa. Un nuevo impacto de OCEAN para que no descanse tu ordenador.

CINTA SPECTRUM	1.200
CINTA AMSTRAD	1.200
CINTA COMMODORE	1.200
DISCO SPECTRUM+3	1.900
DISCO AMSTRAD	1.900



PERICO DELGADO

El primer juego que incorpora diferentes vistas para cada nivel, dando el maximo realismo. Ponte en cabeza del peloton con este numero uno.

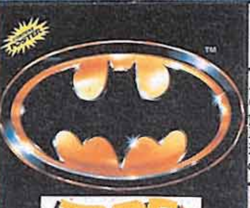
CINTA SPECTRUM	1.200
CINTA AMSTRAD	1.200
CINTA MSX	1.200
DISCO SPECTRUM+3	1.900
DISCO AMSTRAD	1.900



BUTRAGUENO 2

Dos programas totalmente diferenciados en dos cintas: -ENTRENO: regates, ejercicios, regates, pases... -CAMPEONATO: cambio de equipos y ligullas.

CINTA SPECTRUM	1.200
CINTA AMSTRAD	1.200
CINTA MSX	1.200
DISCO SPECTRUM+3	1.900
DISCO AMSTRAD	1.900



BATMAN THE MOVIE

Ahora llega la batmania a tu ordenador. Basado en la pelicula tendras que llevar a Batman por diversas fases e identicos escenarios que en el film, y luchar con JOKER

CINTA SPECTRUM	1.200
CINTA AMSTRAD	1.200
CINTA COMMODORE	1.200
DISCO SPECTRUM	1.900
DISCO AMSTRAD	1.900



TIME SCANNER

El mejor y mas variado pinball de todos los tiempos, convertido de las maquinas por Activision. Multitud de pantallas y fases, faltas, bola extra, triple bonus, 5 flipers.

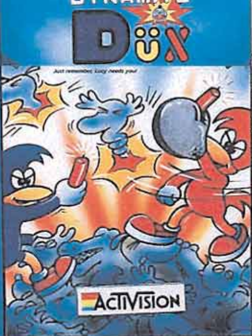
CINTA SPECTRUM	875
CINTA AMSTRAD	875
CINTA COMMODORE	875
DISCO AMSTRAD	1.900
ATARI ST	1.990
AMIGA	1.990



CORSARIOS + MUTANT ZONE

No te quedes a dos velas. Corsarios no debe faltar en tu coleccion. Ademas en 8 bits (spectrum, amstrad y msx.), con el Mutant zone de regalo. Aprovechate.

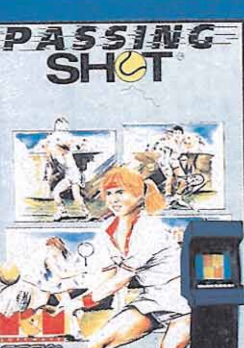
CINTA SPECTRUM	875
CINTA AMSTRAD	875
CINTA MSX	875
DISCO SPECTRUM+3	2.250
DISCO AMSTRAD	2.250
DISCO MSX	2.250
PC 5.25(solo COR.)	2.850
PC 3.5(solo COR.)	2.850



DYNAMITE DUX

Conecta con BIN Y PIN, los protagonistas de este trepidante juego. Descubre sus extranos golpes de defensa, ante los volcanes, trombas, llamas de fuego....

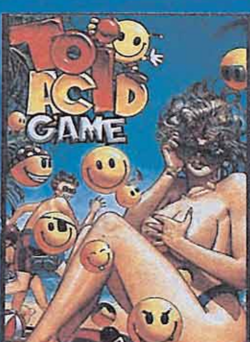
CINTA SPECTRUM	875
CINTA AMSTRAD	875
CINTA COMMODORE	875
DISCO AMSTRAD	1.900
ATARI ST	1.990
AMIGA	1.990



PASSING SHOT

Conversion del exito de SEGA en las maquinas de monedas. Imagen realistica del juego. Singles o dobles. Varias superficies de juego: hierba, tierra, cemento....

CINTA SPESTRUM	875
CINTA AMSTRAD	875
CINTA COMMODORE	875
CINTA MSX	875
DISCO SPECTRUM+3	2.250
ATARI ST	1.990
AMIGA	1.990



TOI ACID GAME

Una explosion de colorido y graficos, por donde deberas guiar a TOI. 4 fases: toi en la disco, toi en la playa, toi en el galeon y toi en la acid house.

CINTA SPECTRUM	875
CINTA AMSTRAD	875
CINTA MSX	875
DISCO SPECTRUM+3	2.250
DISCO AMSTRAD	1.900



ASPAR

Simulacion de el mundial de motos con 7 circuitos 70 veces mas grandes que tu ordenador. Vista superior de plano picado. Hasta 12 rivales en la pista.

CINTA SPECTRUM	875
CINTA AMSTRAD	875
CINTA MSX	875
DISCO SPECTRUM+3	1.750
DISCO AMSTRAD	1.750
DISCO MSX	1.750
PC 5.25	1.950
PC 3.5	1.950



NAVY MOVES

El arcade que dispara tus nervios. No podras soportarlo.Un derroche de accion, movimiento y rapidez. Niveles de accion totalmente diferentes.

CINTA SPECTRUM	875
CINTA AMSTRAD	875
CINTA COMMODORE	875
CINTA MSX	875
DISCO SPECTRUM	1.750
DISCO MASTRAD	1.750
DISCO MSX	1.750



DOBLE DRAGON

Las calles del suburbio, un mal lugar para ir solo.Infestadas de pandillas, navajeros, asesinos... Demasiados peligros como para apostar por ellos.

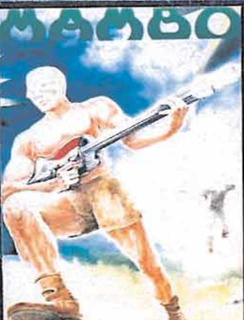
CINTA SPECTRUM	875
CINTA AMSTRAD	875
CINTA COMMODORE	875
CINTA MSX	875
DISCO SPECTRUM+3	1.950
DISCO AMSTRAD	1.950
ATARI ST	2.500
AMIGA	2.500
PC 5.25	2.500
PC 3.5	2.500



AFTER THE WAR

Despues de la guerra no queda nada, bueno, nada agradable....Combate por tu supervivencia entre las ruinas, ante mutantes, ingenios y dominadores.

CINTA SPECTRUM	875
CINTA AMSTRAD	875
CINTA MSX	875
DISCO SPECTRUM+3	1.950
DISCO AMSTRAD	1.950
DISCO MSX	1.950



MAMBO

En el subsuelo de la selva amazonica late un imprevisible peligro. Solo el intrepido MAMBO es capaz de detenerlo. De ti depende que lo pueda conseguir

CINTA SPECTRUM	975
CINTA AMSTRAD	975
CINTA MSX	975
DISCO SPECTRUM+3	1.950
DISCO AMSTRAD	1.950
PC 5.25	2.500
PC 3.5	2.500



CHUCK YEAGERS

Los pilotos de pruebas solo se equivocan una vez...Una simulacion espectacular, en 3D, 18 aeronaves, varios angulos de vision, vuelo en equipo, cajas negras....

CINTA SPECTRUM	1.200
CINTA AMSTRAD	1.200
CINTA COMMODORE	1.200
CINTA MSX	1.200
DISCO SPECTRUM+3	1.950
DISCO AMSTRAD	1.950
PC 5.25 (NUEVO)	5.000
PC 3.5 (NUEVO)	5000



PAK QUINTO ANIVERSARIO

Celebra con DINAMIC su quinto aniversario de creacion de fantasia con su pak con los catorce hits que ya han hecho disfrutar a milles de videoadictos.

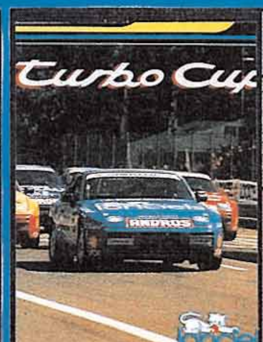
CINTA SPECTRUM	1.450
CINTA AMSTRAD	1.450
CINTA COMMODORE	1.450
CINTA MSX	1.450
DISCO SPECTRUM+3	2.500
DISCO AMSTRAD	2.500
DISCO MSX	2.500



KNIGHT FORCE

Deberas pasar innumerables peligros, y combatir desde magos y esqueletos hasta robots, para llegar a los dragones. Alli podras usar la FUERZA del caballero

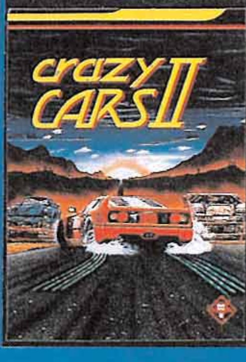
CINTA SPECTRUM	875
CINTA AMSTRAD	875
DISCO SPECTRUM+3	1.995
DISCO AMSTRAD	1.995
ATARI ST	2.250
AMIGA	2.250
PC 5.25	2.250
PC 3.5	2.250



TURBO CUP

Experimenta la misma sensacion que en una carrera deportiva de sports prototipos. Derrapa si entras rapido en la curva, salte del rebufo para adelantar......

CINTA SPECTRUM	875
CINTA AMSTRAD	875
DISCO SPECTRUM+3	1.995
DISCO AMSTRAD	1.995
ATARI ST	2.250
AMIGA	2.250
PC 5.25	2.250
PC 3.5	2.250



CRAZY CARS 2

En esta segunda parte, pilota un F-40, una carrera contrareloj con estafas, coches de lujo robados, policias corruptos....Entra en accion solo si puedes ganar.

CINTA SPECTRUM	875
CINTA AMSTRAD	875
DISCO SPECTRUM+3	1.990
DISCO AMSTRAD	1.990
ATARI ST	2.250
AMIGA	2.250
PC 5.25	2.250
PC 3.5	2.250

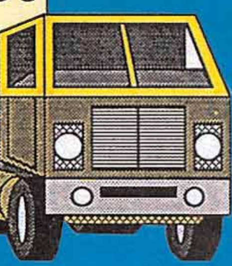


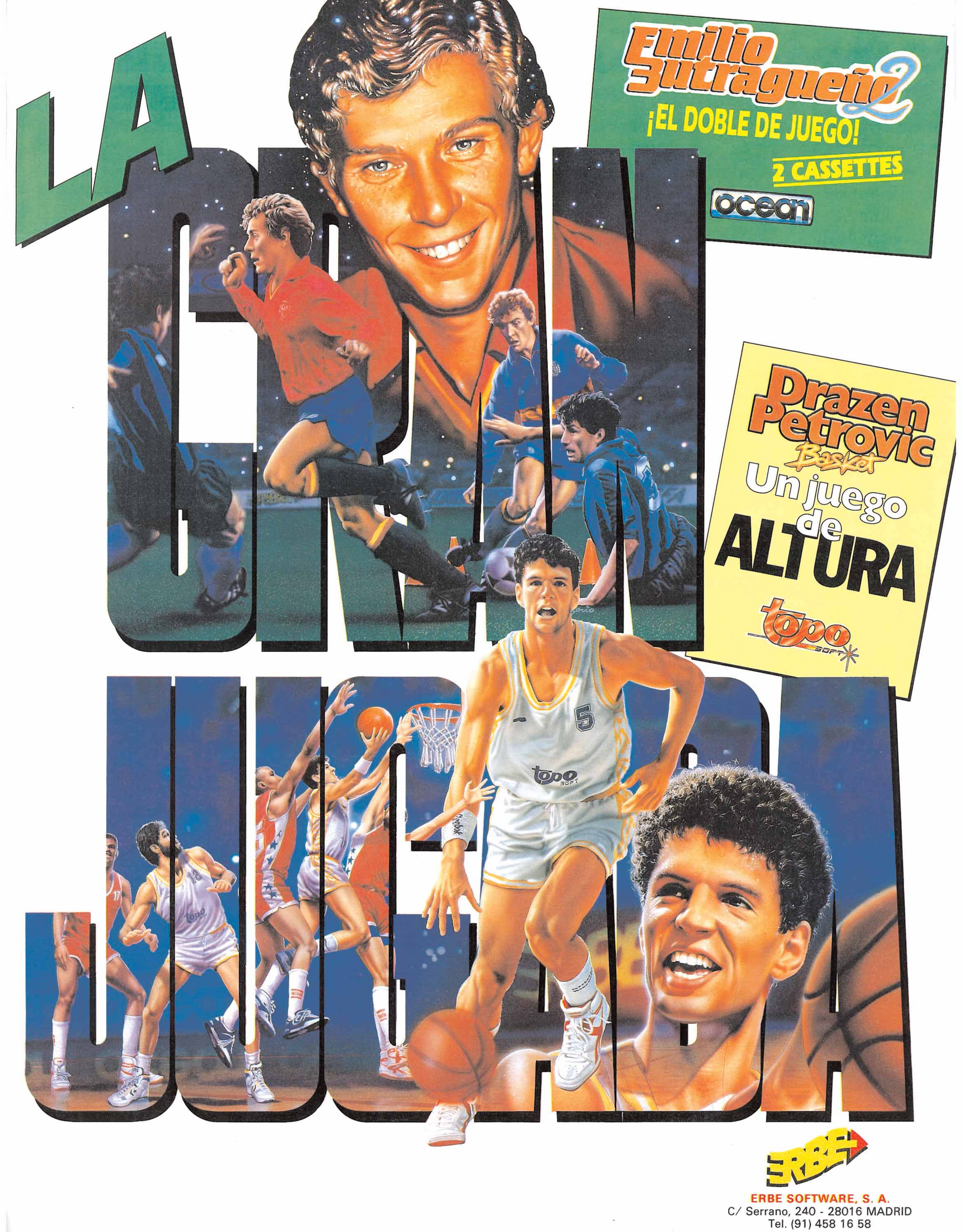




SI YA HAS ELEGIDO TUS JUEGOS NO PIERDAS MAS TIEMPO

RELLENA AHORA EL CUPON DE LA DERECHA Y ASI TE LLEGARAN ANTES A TU DOMICILIO TUS JUEGOS PREFERIDOS.




LA GRAN JUGADA
Emilio Butragueño 2
¡EL DOBLE DE JUEGO!
2 CASSETTES
ocean
Drazen Petrovic Basket
Un juego de ALTURA
topo soft
ERBE
ERBE SOFTWARE, S. A.
C/ Serrano, 240 - 28016 MADRID
Tel. (91) 458 16 58

TOI ACID GAME

¡Toi sorprendio!

IBER

Spectrum, Amstrad,

Commodore, MSX

V. Comentada: Spectrum



Una abundante dosis de humor acompaña todo el juego.



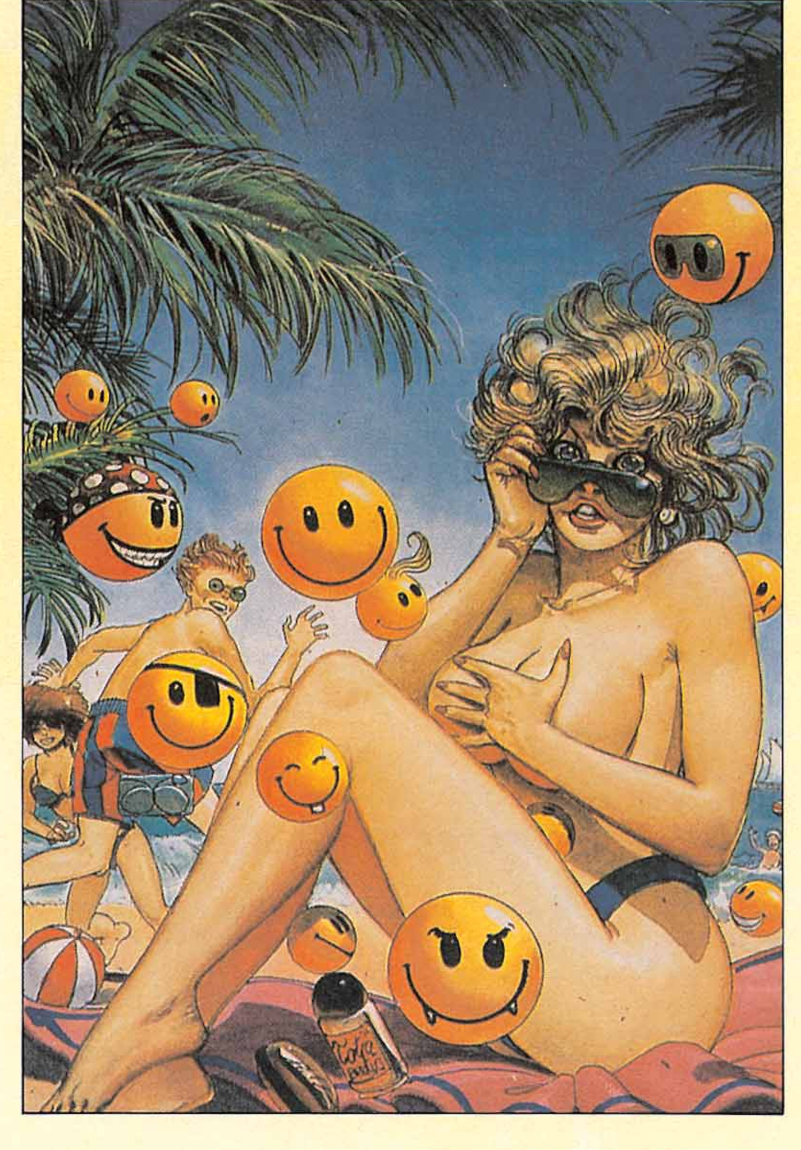
«Toi acid game» combina en su desarrollo elementos de arcade y de videoaventura.

La producción de Iber parece haber emprendido una imparable línea ascendente que en un muy corto espacio de tiempo les ha llevado a pasar de decepcionarnos en un primer momento con el polémico «Sabrina», a agradarnos notablemente con su más reciente «Casanova», para acabar por sorprendernos, y mucho, con su último lanzamiento: «Toi acid game».

Vayamos al grano, ¿qué tiene este nuevo título que le haga destacar muy por encima de sus predecesores?. Muy sencillo: buenos gráficos y programación, cuatro fases, una llamativa carátula y pantalla de presentación, sonidos digitalizados, cuidadas melodías y por si todo esto fuera poco una abundante dosis de sentido del humor que impregna el juego de principio a fin. En definitiva, incluso más de lo que normalmente se le puede pedir a un programa de Spectrum para considerarle como realmente bueno.

La idea básica de «Toi acid game» parte de unir en un mismo juego dos elementos de rabiosa actualidad, la machacona música ácida y el dicharachero Toi, con lo cual se ha dado forma a un excelente juego que combina en su desarrollo elementos tanto de arcade como de video-aventura.

Nuestra misión consiste en rescatar a Zoi, nuestra novia, secuestrada por el maléfico -y algo chiflado- Doctor Acid. Para ello tendremos que completar previamente los cuatro niveles que componen el juego, y que son la disco, la playa, el galeón y la acid-house; en cada una de ellas tendremos que recoger ocho chapas en un orden determinado, de forma tal que hasta que no recojamos la primera no aparecerá la segunda y así sucesivamente.



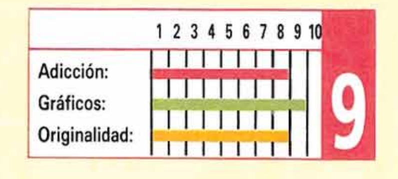
En nuestro camino encontraremos multitud de enemigos que nos acosarán y que podremos destruir disparándoles ácido, si bien a medida que lo hagamos nuestro depósito se irá vaciando y tendremos que reponerlo periódicamente cazando Smiles. Por otra parte existe también un Smile-ladrón que acostumbra a divertirse robándonos nuestro ácido por lo cual deberemos cuidarnos muy mucho de que no se nos acerque demasiado.

Otra sorpresa que el juego nos depara en cada uno de sus niveles es la posibilidad de tomarnos cubatas, polos, botellas o pócimas, que tendrán sobre nuestro protagonista diferentes efectos que Toi nos describirá en su delirante argot: «toi cachas», «toi condio» (inmunidad), «toi hip», «toi bodacho» (Toi no responde a nuestros controles), o «toi F-40», «toi veloz» (movimiento rápido).

El nivel de dificultad es bastante elevado, y además se incrementa progresivamente en cada fase a medida que vamos consiguiendo recolectar las diferentes chapas, llegando en algunos momentos a resultar agobiante el acoso de nuestros enemigos.

Probablemente sea este el único factor reprochable a un juego al que por lo demás, y como ya habéis visto, poco más se le puede pedir. Nuestra enhorabuena para Iber.

J.E.B.



CHUCK YEAGER'S A.F.T.

Adicción por las nubes

ELECTRONIC ARTS

Spectrum, Amstrad,

Commodore

V. Comentada: Spectrum

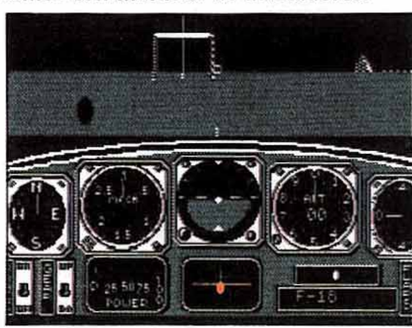
De la mano de Electronic Arts nos llega este simulador de vuelo avanzado «Chuck Yeager», que nos ofrece la posibilidad de aprender a pilotar sin riesgo alguno para nuestra integridad física.

«Chuck Yeager's» es un simulador realmente completo, de los más exhaustivos que hemos visto. El programa contiene una multitud de menús y submenús con los que elegiremos la configuración del juego.

Para empezar el simulador ofrece tres modalidades: test de vuelo, vuelo de formación y carreras de aviones, enumerados por orden de dificultad de menor a mayor. En el test tendremos la posibilidad de escoger un avión de entre catorce modelos disponibles (Spad XIII, Lockheed SR-71, Supermarine Spitfire...) y la posibilidad de recorrer un mundo de doscientos cincuenta kilómetros cuadrados jalonado por dieciséis obstáculos de diferentes tipos (puertas, calles, slalom, postes...). En mitad del vuelo podremos cambiar de avión o desplazarnos hacia otro obstáculo. Además, podremos optar entre jugar con o sin viento.



Como es habitual en los simuladores contamos con multitud de indicadores.



Los perfectos gráficos vectoriales contribuyen a aumentar la sensación de realismo.

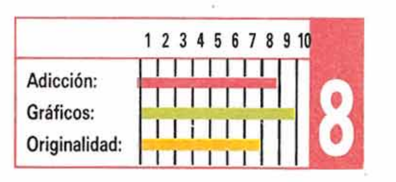
A medida que vayamos ganando en práctica y destreza en nuestro pilotaje podremos pasar a las otras dos pruebas. La segunda corresponde a los vuelos de formación, o lo que es lo mismo, la realización de acrobacias aéreas. Como a lo largo de todo el juego, éstas son seleccionables a través del menú correspondiente.

Por último, accederemos a la carrera de aviones, donde el margen de error se reduce considerablemente y las rutas ofrecen obstáculo tras obstáculo.

De «Chuck Yeager's » puede decirse que es un simulador realmente bueno, con soberbios gráficos vectoriales y un buen sonido, movimiento conseguido y , sobre todo, completo, realmente completo.

Además, viene acompañado del correspondiente e imprescindible manual, igualmente completo y en castellano, aunque haya que alegar en su contra que a veces es preciso utilizar un microscopio electrónico para poder leerlo. En resumidas cuentas, un simulador que encantará a los aficionados por su calidad y cantidad.

A.M.



RECOMENDADOS

1 **BATMAN**
OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*

2 **DRAGON SPIRIT**
DOMARK *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*

3 **INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADER**
LUCASFILM *(Spectrum, Amstrad, Commodore MSX)*

4 **STRIDER**
U.S. GOLD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*

5 **A.M.C.**
DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, MSX)*

6 **MOT**
OPERA *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*

7 **CHUCK YEAGERS A.F.T.**
ELECTRONIC ARTS *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*

8 **TOI ACID GAME**
IBER *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*

9 **TIME SCANNER**
ACTIVISION *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*

10 **COMANDO QUATRO**
MADE IN SPAIN *(Spectrum, Amstrad, MSX)*

11 **007, LICENCIA PARA MATAR**
DOMARK *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*

12 **THUNDERBIRDS**
GRANDSLAM *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*

13 **MICHEL FÚTBOL MASTER**
DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, MSX)*

14 **BUTRAGUEÑO 2**
OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*

15 **AVENTURA ORIGINAL**
AD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*

16 **FREDDY HARDEST EN MANHATTAN SUR**
DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*

17 **DRAZEN PETROVIC BASKET**
TOPO *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*

18 **MAMBO**
POSITIVE *(Spectrum, Amstrad, MSX)*

19 **CITADEL**
ELECTRIC DREAMS *(Commodore)*

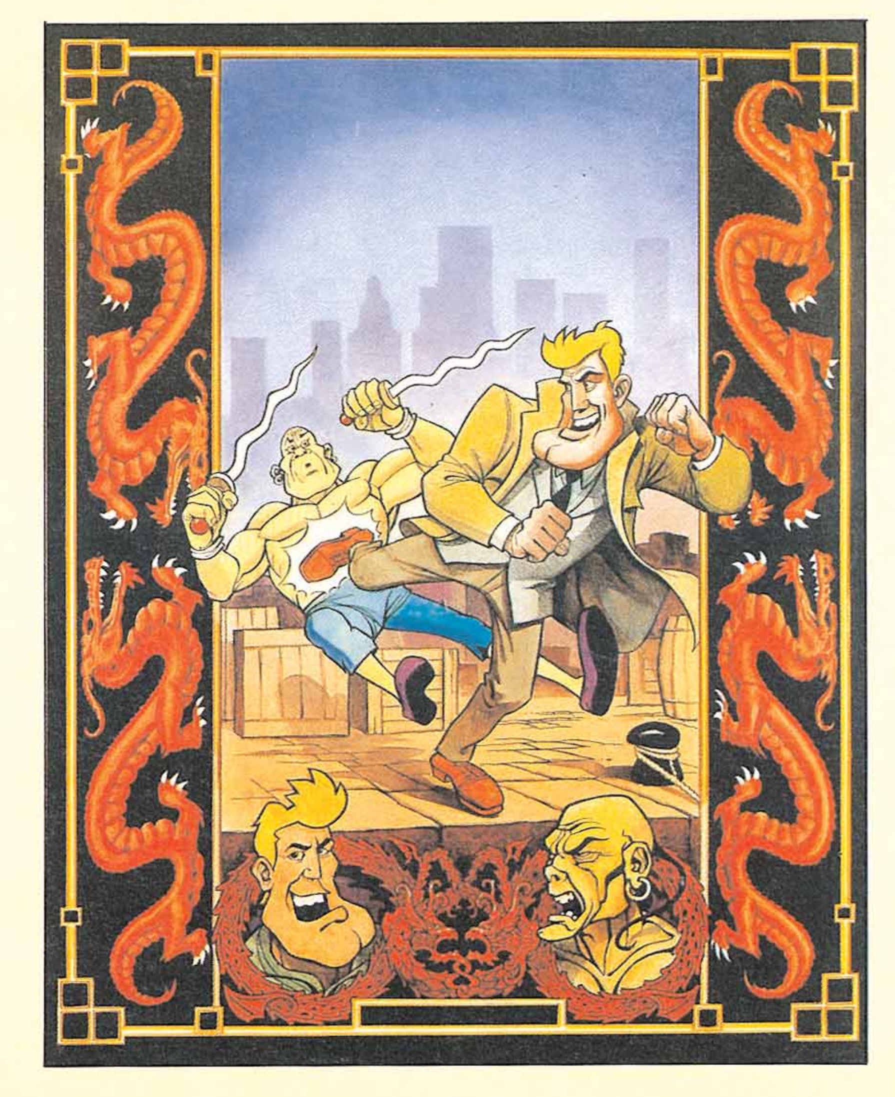
20 **SILKWORM**
VIRGIN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es simplemente la opinión, completamente subjetiva de la revista.

FREDDY HARDEST EN MANHATTAN SUR

Vuelve el fanfarrón

DINAMIC
Spectrum, Amstrad, MSX
V. Comentada: Spectrum



De entre todos los personajes que Dinamic utilizara como protagonistas de sus juegos tal vez uno de los más carismáticos y recordados fuera Freddy Hardest, el más fanfarrón, borrachín y pendenciero de los pilotos espaciales.

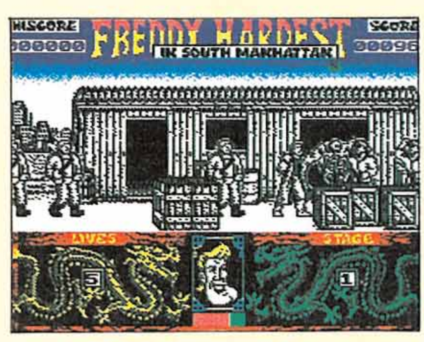
Afortunadamente, y de la misma forma que ya ocurriera con Phantomas y Johnny Jones, Freddy ha vuelto, aunque eso sí —como es habitual en él— su regreso ha sido algo más accidentado de lo que él hubiese deseado, ya que la máquina del tiempo con la que consiguió escapar del planeta Kaldar (donde nuestro héroe como recordaréis hizo tan «buenas amistades») ha sufrido un pequeño despiste y le ha trasladado a un lugar muy familiar para nosotros pero no tanto para Freddy: Manhattan Sur, uno de los barrios menos recomendables donde uno pueda poner los pies.

Puestos a tener suerte, nuestro héroe ha ido a parar justo a la zona de Manhattan Sur en la que los Knifes —una de las muchas pandillas barriobajeras de la ciudad— tienen su guarida, y allí es justamente también donde ahora mismo se encuentra la máquina del tiempo que Freddy debe encontrar si no quiere perder la única posibilidad de regresar al tiempo y al lugar de los que nunca debió salir.

Como evidentemente la secta de variados asesinos, gamberros y delicuentes que componen los Knifes no van a permitir que nadie atraviese, así como así, su territorio, ni mucho menos que se lleve esa máquina tan bonita —que aunque no tengan ni pastelera idea de para qué sirve resulta de suma utilidad para destapar las botellas de cerveza—, a Freddy sólo le van a quedar dos opciones: o bien comprarse el «New York Times» y buscar un empleo en la sección de ofertas de trabajo para quedarse a vivir en Manhattan o bien...



Esta nueva entrega del popular personaje es un clásico juego de artes marciales.



El sonido contribuye a lograr que el grado de adicción sea bastante elevado.

Bueno no es muy difícil adivinar que lo que nuestro héroe va a tener que hacer es enfrentarse él solito y sin más ayuda que la de sus puños y piernas contra toda la horda de indeseables que se van a cruzar en su camino, y que van desde navajeros a karatekas pasando por mogoles de 1.90 tan duros de mollera como de puños. El desigual combate se desarrollará a través de cinco niveles diferentes, y dispondremos de cinco vidas —perderemos una cada vez que nuestra barra de energía llegue a cero— para completar nuestra misión.

Como podéis ver por lo dicho y por las pantallas que acompañan estas líneas «Freddy Hardest en Manhattan Sur» es un clásico juego de artes marciales muy al estilo de «Renegade» o «Vigilante», con todos los típicos elementos que este tipo de



No es originalidad precisamente lo que derrocha el programa.



Nuestro héroe plantará cara a los miembros de las peligrosas bandas.



El desigual combate se desarrolla a lo largo de cinco niveles diferentes.

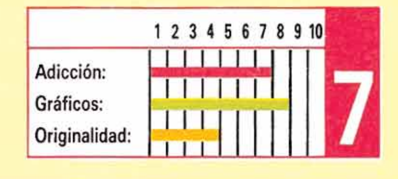


Perderemos una vida cada vez que la barra de energía llegue a cero.

programas suelen incluir.

Por lo menos —y ya que debido a esto no se puede decir que el juego derroche originalidad— el programa cuenta eso sí con muy buenos gráficos y movimientos, y con una rapidez encomiable, algo casi imprescindible para un juego de este estilo. El sonido está también muy bien tratado, y todo contribuye a lograr en definitiva que el grado de adicción sea bastante elevado, si bien esto es algo que, como siempre, dependerá de hasta qué punto estéis cansados de jugar a juegos con un desarrollo siempre similar.

J.E.B.



A.P.B.

Aprobado y con buena nota

TENGEN
Spectrum, Amstrad, Commodore
V. Comentada: Spectrum

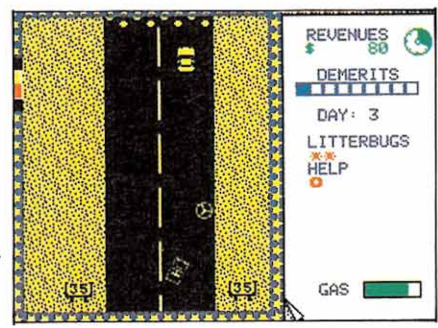
Tengen acaba de presentar A.P.B., su "abreviada" producción que responde textualmente al nombre de «All Points Bolletin» y que ha sido programada por la compañía «Walking Circles», dando forma a un juego de policías y ladrones, en el que deberemos desempeñar las más variadas misiones, todas ellas relacionadas con la labor de un coche patrulla.

En el pellejo del oficial Bob deberemos capturar un número determinado de criminales antes de que el día toque a su fin.

¿Con qué tipo de sujetos deberemos de vérnoslas? —os preguntaréis—; pues, con los habituales de las carreteras del país: criminales, mafiosos, conductores borrachos y un largo etcétera.

El sprite protagonista consta del gráfico del coche-patrulla y un volante. Colocando este volante encima de los coches enemigos a la vez que hacemos sonar nuestra sirena lograremos apresar a los delincuentes. Sin embargo, el juego no se reduce a esto únicamente. Habrá criminales que hagan caso omiso de nuestra sirena, otros a los que tengamos que echar de la carretera para apresarlos, peatones inocentes a los que hay que evitar lastimar con nuestro rifle, que será adquirido a medida que transcurran las diferentes fases. Además tendremos que estar atentos para no chocar con otro vehículo a demasiada velocidad o sin tener la sirena conectada, herir a un peatón o acciones similares, pues nos costará un punto de "castigo". Si llegamos a los diez puntos de castigo, nos abrirán expediente y nos expulsarán del cuerpo. Lo mismo sucederá si se nos agota el tiempo sin haber logrado completar la misión.

En el lado positivo, podremos obtener tiempo extra recogiendo los donuts, recargar el depósito en las gasolineras, comprar



Si conseguimos completar cada misión recibiremos un montante de dinero extra.



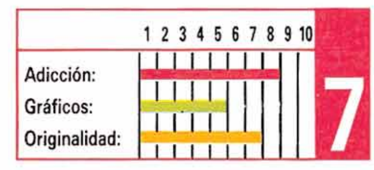
Durante el juego deberemmos enfrentarnos con sujetos de la peor calaña.

equipamiento extra para nuestro automóvil o aumentar nuestro saldo bancario. Cada vez que acabemos una fase con éxito, obtendremos puntos por el tiempo y la gasolina sobrante y por los méritos contraídos. Pero atención, porque estos factores también pueden acabar con la partida antes de lo que desearíamos.

Recibiremos también mensajes APB, destinados a apresar a los criminales más buscados por la policía. Una vez apresados tendremos que interrogarlos, lo cual no va a ser nada fácil, teniendo en cuenta que deberemos arrancarles la confesión antes de que se agote la paciencia de tu superior.

«A.P.B.» es un juego de gráficos sencillo y pequeños, con un movimiento muy rápido y scroll en todas direcciones también muy rápido. Es un programa que a primera vista no parece gran cosa, debido sobre todo a sus gráficos diminutos y a una programación sin detalles espectaculares, pero que resulta, al fin y al cabo, a medida que se avanza, un juego simpático, atractivo y completo.

A.M.



SUPERHITS

SPECTRUM

1—1— ↑	INDIANA JONES	U.S. Gold
2—1— ↑	MICHEL FÚTBOL MASTER	Dinamic
3—1— ↑	CORSARIOS + MUTAN ZONE	Opera
4—1— ↑	BUTRAGUEÑO II	Topo
5—2— ↓	AFTER THE WAR	Dinamic
6—3— ↓	DINAMIC 5.° ANIVERSARIO	Dinamic
7—4——	DOUBLE DRAGON	Melbourne House
8—1— ↑	SUPERTRUX + SPACE HARRIER	Elite
9—1— ↑	THE RUNNING MAN	Grandslam
10—3— ↓	PERICO DELGADO	Topo

AMSTRAD

1—1— ↑	MICHEL FÚTBOL MASTER	Dinamic
2—1— ↑	CORSARIOS + MUTAN ZONE	Opera
3—1— ↑	INDIANA JONES	U.S. Gold
4—1— ↑	BUTRAGUEÑO II	Topo
5—3— ↓	DINAMIC 5.° ANIVERSARIO	Dinamic
6—1— ↑	THE RUNNING MAN	Grandslam
7—2— ↓	AFTER THE WAR	Dinamic
8—1— ↑	SUPERTRUX + SPACE HARRIER	Elite
9—1— ↑	VIGILANTE	U.S. Gold
10—2— ↓	PERICO DELGADO	Topo

COMMODORE

1—1— ↑	INDIANA JONES	U.S. Gold
2—3— ↑	DINAMIC 5.° ANIVERSARIO	Dinamic
3—4— ↓	DOUBLE DRAGON	Melbourne House
4—1— ↑	SUPERTRUX + SPACE HARRIER	ELITE
5—2— ↑	RED HEAT	Ocean
6—7— ↓	AFTERBURNER	Activision
7—1— ↑	THE GAMES SUMMER EDITION	Epyx
8—2— ↓	SILKWORM	Virgin Games
9—2— ↓	VIGILANTE	U.S. Gold
10—1— ↑	CRAZY CARS	Titus

MSX

1—2— ↑	CORSARIOS + MUTAN ZONE	Opera
2—1— ↑	MICHEL FÚTBOL MASTER	Dinamic
3—2— ↑	AFTER THE WAR	Dinamic
4—3— ↓	DINAMIC 5.° ANIVERSARIO	Dinamic
5—9— ↑	OUT RUN	U.S. Gold
6—3— ↑	DRAGON NINJA	Ocean
7—5— ↑	ROBOCOP	Ocean
8—3— ↓	DOUBLE DRAGON	Melbourne House
9—4— ↑	AFTERBURNER	Activision
10—3— ↓	RENEGADE III	Imagine

Esta información corresponde a las cifras de ventas en España y no responde a ningún criterio de calidad impuesto por la revista. Ha sido elaborada con la colaboración de El Corte Inglés.

- 1.ª columna: situación en la lista.
- 2.ª columna: permanencia.
- 3.ª columna: tendencia.



STRIDER

La máquina de matar

U.S. GOLD

Spectrum, Amstrad, Commodore

V. Comentada: Amstrad

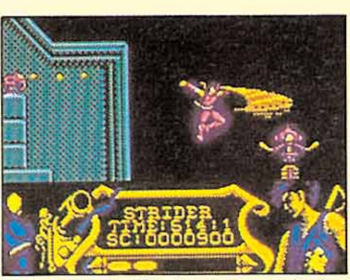
Tu nombre es Strider, puesto que hace años que olvidaste tu verdadero nombre: desde pequeño te ganaste ese sobrenombre, mitad por tus largas piernas de anchas zancadas, mitad por tu inteligencia muy superior a lo normal. Conseguiste aunar ambas cualidades para convertirte en una máquina de fuerza y sagacidad, características estas que te permitieron convertirte rápidamente en el mejor agente secreto de los Estados Unidos. Y una y otra vez, cuando todo parecía perdido, acudían a tí como último y milagroso remedio...
y siempre triunfabas.

Ahora te hallas en esa situación; la guerra fría nunca ha estado tan caliente como ahora y han llegado rumores de que los soviéticos están a punto de terminar la construcción de un ingenio realmente espectacular y devastador. Todos los agentes enviados a robar los planos secretos han muerto en el intento... Es tu turno.

Este es el argumento del nuevo programa de U.S.Gold, que consiguió la licencia para la conversión del videojuego del mismo nombre. En él, a través de diversas fases, tendremos que deshacernos de los agentes de la K.G.B., luchar contra los enemigos y contra los elementos en los nevados picos de Siberia, para dirigirnos posteriormente a las tierras bajas del Sur, donde los aborígenes de aquella zona estarán al acecho, esperándonos con sus lanzas y flechas envenenadas. El combate final se librará en Moscú, donde regresaremos para combatir con el "Gran Maestro de la Armada Roja".



«Strider» es un arcade de scroll lateral combinado con zonas de scroll vertical o diagonal.



La conversación ha respetado las características del original.



La trepidante acción es uno de los aspectos relevantes.



Para defendernos contamos con una sofisticada arma en forma de media luna.

«Strider» es un arcade de scroll lateral combinado cada ciertos tramos con zonas de scroll vertical o diagonal. Como en todo buen arcade, todo reside en ir acabando con los enemigos que se interpondrán en nuestro camino, de los cuales existe una rica y variada gama: agentes soviéticos, columnas de fuego, A.V.D.C. (artefactos volantes de difícil catalogación), mutantes similares a orugas gigantes, cañones y un largo etcétera. Para ello contamos con nuestra inefable arma último modelo, una especie de sierra superafilada en forma de media luna capaz de abrir brechas en el más duro y macizo de los aceros, una capacidad de salto realmente asombrosa y tres vidas. En el lado negativo, además de los enemigos, un tiempo límite para cumplir los objetivos.

«Strider» es un juego de cuidados y bien diseñados gráficos, con una animación igualmente de calidad, pero que se ve empañado por unos decorados poco trabajados que conforman un paisaje de fondo monótono. Una dificultad relativamente alta, según capacidades "joystickianas" y una adicción de grado medio convierten a «Strider» en una buena conversión, que capta el ambiente del videojuego original, pero no toda su adicción.

A.M.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

MAMBO

¡Vaya marcha!

POSITIVE

Spectrum, Amstrad, MSX

V. Comentada: Spectrum

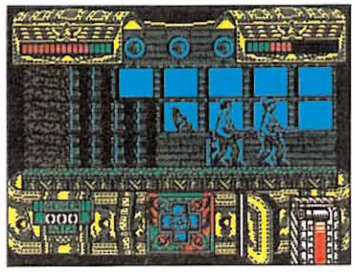
Cuando comenzamos a tener noticias de la preparación por parte de Positive del «marchoso» título que hoy nos ocupa no podíamos ni imaginar que la marcha tropical que se nos avecinaba iba a venir envuelta por el ensorcedor ruido de las ametralladoras.

Contra todo pronóstico Mambo es el nombre en clave del intrépido agente secreto protagonista de esta aventura, que tiene lugar en la selva amazónica. Alertado por sus superiores el agente Mambo ha tenido que interrumpir sus vacaciones para hacer frente a una insólita situación que amenaza con destruir el planeta.

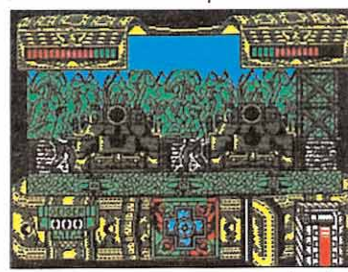
La selva amazónica esconde tras su frondosa vegetación una base militar que oculta unos misiles atómicos, desechados en su día por no cumplir los objetivos deseados. Hace tiempo los misiles fueron diseñados con las más sofisticadas técnicas de desarrollo de armamento nuclear, pero tras su instalación se comprobó que no aportaban ninguna novedad y se desterraron a la base. Sin embargo la apresurada solución ha traído resultados catastróficos, los efectos radiactivos han provocado la locura de los militares encargados de la base y en cualquier momento pueden lanzar los misiles.

Nuestro protagonista debe pues remediar la situación. Para ello debe ,como primera medida llegar a la base, acabando con los soldados. Interceptar a los cuatro capitanes para conseguir las tarjetas codificadas que activan los misiles, encontrar las llaves que dan acceso a las diferentes zonas de la base y llegar a la sala de control para disparar los misiles que tienen su trayectoria fijada en el espacio y salir de la base en un tiempo récord.

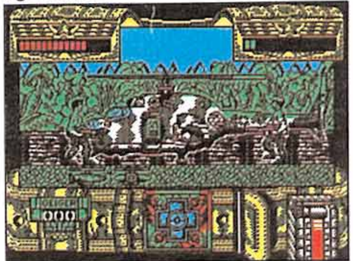
La tarea como os podéis imaginar es lo suficientemente compleja como para requerir los esfuerzos de los más aventajados jugadores, sobre todo teniendo en cuenta que el grado de dificultad es



Mambo va con un arma, dotada también de escudo protector.



Las minas deben ser desactivadas agachándonos.

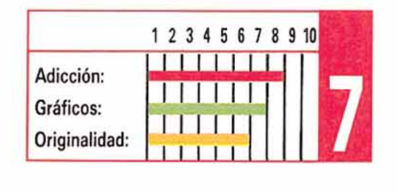


Para conseguir las tarjetas debemos interceptar a los capitanes.

elevadísimo y que nuestro héroe cuenta únicamente con su ametralladora para defenderse, tanto disparando como aporreando a los capitanes que son inmunes a los disparos, y con su astucia para detectar y parar las minas que siembran el camino.

«Mambo» cuenta con un extenso mapeado a lo largo del cual hacer frente a los incansables enemigos y en el que poner a prueba toda nuestra habilidad. Está acompañado también por unos cuidados escenarios y unos personajes de gran tamaño, aunque quizás debido a esto se ha perdido parte de la rapidez de movimientos que sería deseable. Por lo demás un adictivo programa y una completa aventura . Quienes queráis avanzar en la aventura sin perder los nervios, probar a pulsar la pausa y teclear «dangerous»; de este modo conseguiréis que la energía disminuya más lentamente. Algo es algo...

C.F.A.





DRAZEN PETROVIC BASKET

Una estrella... fugaz

TOPO SOFT

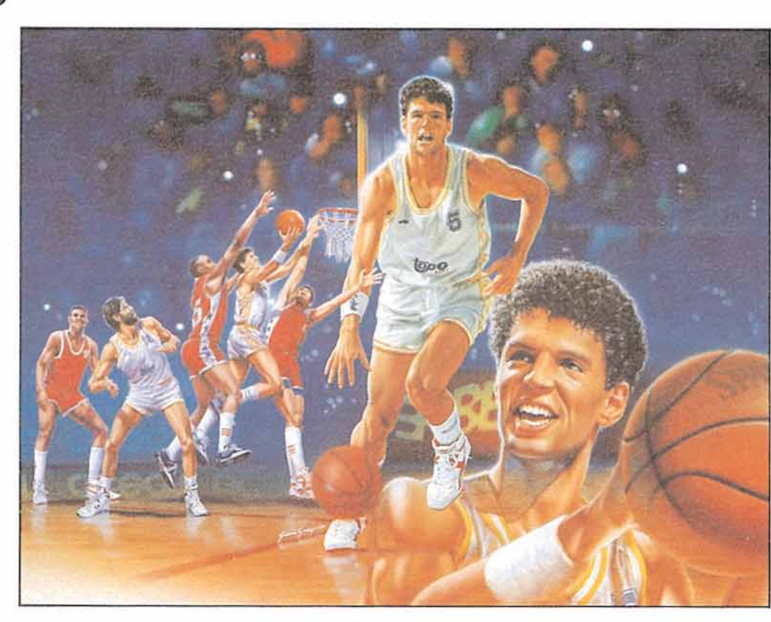
Spectrum, Amstrad, Commodore

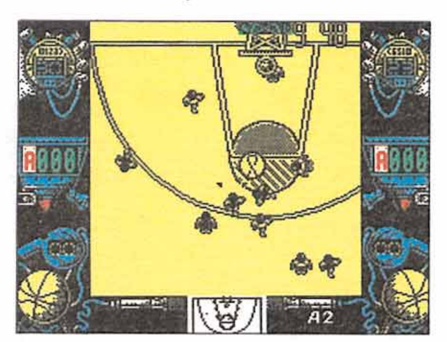
V. Comentada: Spectrum

El paso por el baloncesto español del astro yugoslavo Drazen Petrovic ha sido tan fugaz, que el carismático jugador ex-madridista se ha ganado a pulso el sobrenombre que encabeza este comentario.

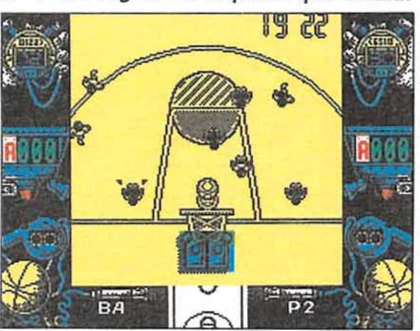
Lo cierto es que mientras se producía la precipitada fuga de Drazen hacia la NBA, Topo, por su parte, acababa de dar los últimos retoques al juego que ahora nos presentan convertido ya en toda una realidad, «Drazen Petrovic Basket», un programa que así a primera vista se nos antoja que va a resultar casi tan polémico y controvertido como su popular protagonista.

Decimos esto porque a estas alturas, y gracias a las «previews», demos o noticias que sobre el juego han circulado, quien más quien menos se ha hecho una idea preconcebida del aspecto y funcionamiento de lo que Topo nos presenta como el simulador de baloncesto más real creado hasta la fecha. Bien, no dudamos de que tal vez esto último sea verdad, pero lo cierto es que mucho nos tememos que entre esa imagen preconcebida que la mayoría teníamos y lo que verdaderamente el juego ofrece existe un considerable desajuste y no precisamente hacia mejor.





«Drazen Petrovic Basket» respeta gran parte de las reglas del deporte que emula.



Tras las primeras partidas terminaremos por hacernos con su manejo.

Si comenzamos por hablar del aspecto estético del juego, hay que decir que los gráficos, a pesar de su reducido tamaño, están bien diseñados; ahora bien, esta conclusión es solamente deducible observando una pantalla con el juego detenido, ya que una vez en movimiento los «sprites», moviéndose rápidamente muy cercanos los unos a los otros, se convierten en una especie de ensalada de gráficos capaz de «enloquecer» a cualquiera. Este particular se vuelve aún más preocupante cuando debido a este pequeño caos perdemos totalmente la noción de qué jugador está en posesión del balón, ocurriendo muy a menudo que la recuperemos al descubrir como uno de nuestros contrarios se acerca en solitario a nuestra zona para machacar una preciosa canasta...

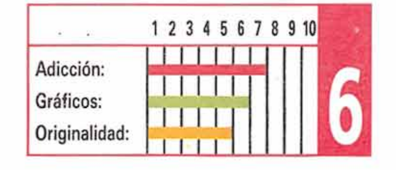
Cabe preguntarse si estos defectos son achacables al propio programa o a las conocidas limitaciones de nuestro amado —pero algo «prehistórico»— Spectrum, pero lo cierto es que existen; estan ahí, y de poco sirve encontrar un culpable si no existe una solución.

Dejemos ahora a un lado los factores negativos del juego, y pasemos a hablar de lo bueno que hay en «Drazen Petrovic basket», como es el hecho de que en los momentos en que no acontece lo antes comentado, el juego responde aceptablemente a lo que debería ser el objetivo de todo buen simulador, es decir, resulta bastante jugable, y respeta en gran parte las características, reglas y técnicas del deporte que emula.

Esto se debe entre otras cosas a que, tal y como ocurre en la realidad, cada jugador tiene su porcentaje de efectividad condicionado a su posición y función en el campo, a que resulta notablemente sencillo manejar los jugadores e hilvanar jugadas entre ellos, a que la dificultad del juego va en aumento a medida que avanzamos en el campeonato, pero en general se mantiene a un nivel siempre tolerable. Todo contribuye a que tras unas primeras partidas en las que andaremos algo despistados consigamos hacernos con el manejo del juego, y como suele ocurrir con muchos de ellos terminemos por "engancharnos" con él casi antes de que nos demos cuenta.

En definitiva, como ya adelantábamos, «Drazen Petrovic Basket» es uno de esos juegos llamados a contar con casi tantos detractores como fanáticos. Nosotros, por nuestra parte, preferimos quedarnos en un prudente término medio: el juego no es desde luego el simulador de baloncesto ideal, pero resulta más jugable y real que la inmensa mayoría de cuantos hasta ahora han pasado por nuestras manos.

J.E.B.





HORARIOS DE PEDIDOS:

LUNES A VIERNES DE 10.30 A 20.30	SABADOS DE 10.30 A 14	(91) 239 34 24 239 04 75
LUNES A VIERNES DE 15 A 19.30		(93) 311 39 76
TIENDA MONTERA (91) 522 49 79		

SE EL PRIMERO EN TENER LAS ULTIMAS NOVEDADES CON MAIL SOF

8 BITS	SPECT	AMST	COM	MSX	A DIS
2×1 Corsarios+M. Zone	875	875		875	
2×1 Super Trux+S. Har	875	875	875		
Aaargg! (N)	975	975	975	975	1.950
After the war	875	875		875	2.250
Afterburner	875	875	875	875	2.250
Alien Syndrome	875	875	875	875	1.750
Altered Beast (N)	1.200	1.200			1.900
APB	875	875	875		1.900
Arhem	495	495			
Aspar	875	875	875	875	1.750
Astromarine Corps (N)	975	975		975	1.950
ATF Chuck Yeagers (N)	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950
Averno (N)	875	875		875	1.995
Baal			875		
Ballistix			875		
Barbarian (Synopsis)	875	875	875	875	1.750
Barbarian II	875	875	875	875	1.900
Batalla Inglaterra		495	495		
Batman el Superhéroe	875	875	875		
Batman the Movie	1.200	1.200	1.200		1.900
Blood Money			875		
Bomber (N)	1.200	1.200	1.200		1.900
Buffalo Bill's	1.200	1.200	1.200		2.250
Butragueño II	1.200	1.200		1.200	1.900
Cabal (N)	875	875	875		1.900
Cazafantasmas 2 (N)	1.200	1.200	1.200		1.900
Circus Games	1.200	1.200	1.200		2.250
Colossus 4 Chess	975	975	975	975	2.500
Commando Tracer	875	875	875	875	1.750
Cosmic Sheriff (N)	975	975		975	1.950
Crazy Car II	875	875			1.995
Dinamite Dux (N)	875	875	875		1.900
Dominator	875	875	875		1.900
Double Dragon	875	875	875	875	2.250
Dragon Ninja	1.200	1.200	1.200	1.200	2.250
Driller (N)	875	875	875	875	1.950
Duck Out (N)	975	975		975	1.950
Fighting Soccer (N)	875	875			1.900
Football Manager II	875	875	875		2.250
Forgotten Worlds	875	875	875		1.900
Games Summer Ed.	1.200	1.200	1.200		

8 BITS	SPECT	AMST	COM	MSX	A DIS
Ghost's & Gouls (N)	875	875	875		1.900
Hard Driving (N)	1.200	1.200	1.200		1.900
High Steel	875	875			1.900
Hypsys (N)	975	975		975	1.950
Indiana Jones	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900
Kick Off	1.200	1.200	1.200		2.250
La Aventura Original	875	875	875	875	1.750
Last Ninja 2	875	875	875		1.900
Liberator (N)	875	875		875	1.995
Los Intocables (N)	1.200	1.200	1.200		1.900
Los Picapiedras	875	875	875	875	1.900
Mambo (N)	975	975		975	1.950
Michel	1.200	1.200		1.200	2.250
Mot	1.200	1.200		1.200	1.900
Motorbike Madness	875	875	875	875	1.750
Navy Moves	875	875	875	875	1.750
New Zealand Story	875	875	875		1.900
Obliterator	875	875		875	
007 Licencia Matar	1.200	1.200	1.200		1.900
Oper. Thunderbol (N)	1.200	1.200	1.200		1.900
Otan Europa	495	495	495		
Out Run	1.200	1.200	1.200	875	1.900
Overlander+Ikari W.	875	875			
Pac Manía	875	875	875	875	1.900
Pack a toda máquina (N)	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900
Pack Dinanic 5 Aniv.	1.200	1.200		1.200	
Pack Fists'Throttles	1.200	1.200	1.200		2.950
Pack Made in Spain	1.200	1.200		1.200	2.250
Pack Story So Far 4	1.900	1.900	1.900		2.250
Pack Vitaminas	1.350	1.350	1.350		2.250
Pacland	875	875	875	875	1.900
París Dakar	875	875		875	1.900
Perico Delgado	1.200	1.200		1.200	2.250
Petrovic	1.200	1.200		1.200	1.900
Pogotrón (N)	875		875		
Power Drift (N)	1.200	1.200	1.200		1.900
Power Play	875	875	875		1.900
R-Type	875	875	875		1.900
Rally Cross (N)	1.200	1.200	1.200		2.250
Rambo III	875	875	875	875	1.900
Ratas del Desierto	495	495			

8 BITS	SPECT	AMST	COM	MSX	A DIS
Real Ghostbuster	875	875	875		1.900
Red Heat	875	875	875		1.900
Renegade III	1.200	1.200	1.200	1.200	2.250
Rescate Atlántida	875	875		875	1.750
Retorno del Jedi	875	875	875		1.900
Rob~cop	875	875	875	875	1.900
Rocky	395	395		395	
Running Man	1.200	1.200	1.200		1.900
Schinobi (N)	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950
Silk Worm	875	875	875		1.900
Skweek		975			2.500
Soldier of Light	875	875	875	875	1.750
Spherical (N)			875		
Storm Lord	875	875	875		1.900
Strider (N)	875	875	875		1.900
Strip Poker II	875	875		875	1.950
Super Sapiens (N)	875	875		875	1.995
Super Wonder Boy (N)	875	875	875		1.900
Superman	1.200	1.200	1.200		2.250
Superscramble	875	875	875		
Technocop	875	875	875		
Telemark (N)	975	975		975	1.950
Terropods	875	875	875	875	1.750
Thunderbirds	875	875	875	875	1.900
Thunderblade	875	875	875	875	
Tiburón	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900
Time Scanner	875	875	875		1.900
Tintín en la Luna (N)	1.200	1.200	1.200		1.900
Titán	875	875	875		1.995
Top by Topo	1.200	1.200		1.200	1.900
Trivial Pursuit	1.995	1.995	1.995	1.995	2.750
Tusker (N)	875	875	875		1.900
Ulises	875	875		875	1.900
Viaje C. Tierra	1.200	1.200		1.200	1.900
Vigilante	875	875	875		1.900
War in the Middle EA (N)	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950
Wec Le Mans	875	875	875	875	1.900
Wicked (N)			875		
Xenon	875	875	875	875	1.950
Xybots	875	875	875	875	1.900
Zombi (N)		875			1.900

N = Novedad (estos programas irán apareciendo a lo largo del mes, resérvalos y sé el primero en tenerlos).

16 BITS	PC 5 ¼	PC 3 ½	ATARI	AMI
Aaarg! (N)	2.500	2.500	2.500	2.50
Altered Beast (N)			1.990	1.99
Arkanoid II (N)			1.990	1.99
Arnhen	2.250	2.450		
Aspar (N)	1.900	1.900	2.500	2.50
Astaroth (N)			2.250	1.90
Asterix (N)	2.850	2.850	2.850	2.85
Aventura Original	1.900	1.900	2.500	2.50
Baal	1.990	2.250	1.990	2.25
Bangkong Knights (N)			1.990	1.99
Barbarian II (N)	1.990		2.500	2.50
Blood Money (N)	2.250	2.250	2.250	2.25
Bomber (N)	2.850	2.850	2.850	2.85
Buffalo Bill's (N)	2.450	2.450	2.450	2.45
Butragueño Fútbol	1.990	2.250		
Cazafantasma 2 (N)	1.990	1.990	1.990	1.99
Chuck Yeager's 2.0 (N)	5.000	5.000		
Chuck Yeager's AFT S	1.900	1.900		
Circus Atraction (N)	1.990	1.990	1.990	2.85
Corsarios	2.250	2.250		
Cosmic Sheriff (N)	2.500	2.500		
Crazy Car II	1.990	1.990	1.990	1.99
Dominator			1.990	1.99
Double Dragon	2.500	2.500	2.500	2.50
Driller (N)	2.450	2.450	2.450	2.45
Dynamite Dux (N)			1.990	1.99
F-16	4.995	4.995	4.995	4.99
Fighting Soccer (N)			1.990	1.99
Football Manager II	2.450	2.450	2.450	2.45
Garfield 2 (N)	2.500	2.500	2.500	2.50
Grand Prix Circuit (N)	1.990	1.990		
Increíble S. Sphere			1.990	1.99
Indiana Jones (N)	1.990	2.250	2.250	1.99
Iron Tracker (N)			2.250	1.99
Kick Off	2.850	2.850	2.850	2.85
Kult (N)	1.990	2.250	2.250	1.99
Last Ninja 2 (N)	1.990	1.990	1.990	1.99
Mambo (N)	2.500	2.500		
Menace	1.990	2.250	2.250	1.99
Michel	2.500	2.500		
Mot	2.850	2.850	2.850	2.85
New Zeland Storys			2.250	1.99
Obliterator	2.500	2.500		
One on One II	1.900	1.900		
Operation Wolf				1.99
Out Run	2.250	2.250	1.990	1.99
Paperboy (N)	1.990	1.990	1.990	1.99
Phantom Fighter	2.250	2.750		1.99
Populus (N)			2.500	2.50
Power Drift (N)			1.990	1.99
Rally Cross (N)	2.450	2.450	2.450	2.45
Ratas del desierto	2.250	2.450		
Red Heat			2.250	1.99
Renegade (N)			1.990	1.99
Robocop	1.990	2.250	2.250	
Run the Gauntlet (N)			2.250	2.25
Shinobi			2.500	2.50
Silk Work			1.990	1.99
Skrull			1.990	1.99
Skweek	2.250	2.250	2.250	2.25
Sky Doo (N)	2.850	2.850	2.850	2.85
Speedball	1.990	1.990	1.990	1.99
Spherical (N)			1.990	1.99
Strip Poker II	2.250	2.450	2.250	2.25
Super Sky (N)	1.990	2.250	1.990	1.99
Super Wonder Boy (N)			1.990	1.99
Telemark (N)	2.500	2.500	2.500	2.50
Thunderblade			2.250	1.99
Time Scanner			1.990	1.99
Trivial Pursuit	2.750	2.750	2.750	2.75
Turbo Cup	1.990	1.990	2.695	2.69
Tusker (N)			1.990	1.99
Vector Ball (N)	2.500	2.500	2.500	2.50
Vigilante			2.250	1.99
War in the Middle E. (N)	2.500	2.500	2.500	2.50
Wicked (N)			1.990	1.99
Xenon	2.500	2.500	2.500	2.50
Xenon 2 (N)			2.250	2.25
Xybot				1.99
Zombi (N)			1.990	

CARTUCHOS	MSX
Aleste (MSX II)	4.900
Androginus (MSX II)	4.900
Dunshot Basket	4.900
F-1 Spirit	5.900
Kings Valley II	6.900
Maze of Galius	4.900
Nemesis III	6.900
Rastan Saga (MSX II)	4.900
Salamander	5.900
Shalon (Knightmare III)	4.900

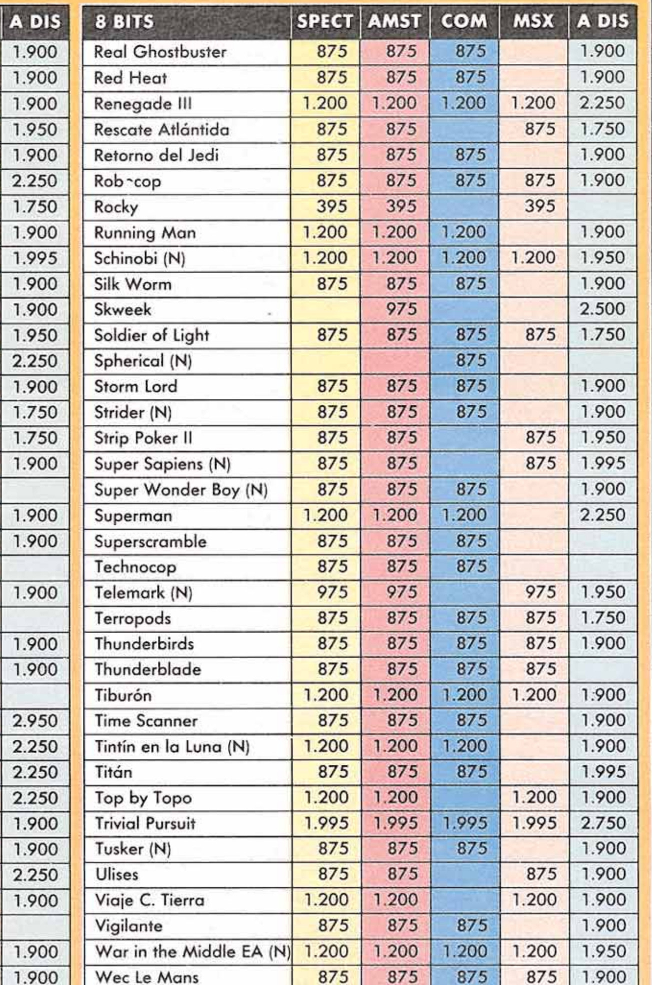
Ordenadores

Si piensas cambiar de ordenador, MAIL SOFT te lo pone en casa (en cualquier punto de España) en menos de 24 h., sin gastos de envío y a estos precios.



520 ST FM + 20 juegos regalo: After Burner, R-TYpe, Out Run, Xenon, Super Hang-on, Double Dragon, Predator, etc... + 3 utilidades

74.900 ptas. (IVA incluido)



AMIGA

AMIGA 500 + 20 programas de regalo

~~97.500 ptas.~~ (IVA incluido)

¡AHORA MAS BARATO, LLAMANOS!

INFORMATE EN EL TELF. (91) 522 49 79

Periféricos

SPECTRUM

Cable Audio +3 .... 1.200
Interface Kempston .. 1.800
Multiface 3 .... 11.500
Multijoysticks 3.800
Phoenix 6.500
Transtape 7.900

COMMODORE

Cassette 6.500
Reset Pokeador 1.500
Interface Copiadores Audio:
Con fuente 3.900
Sin fuente 2.900
Final Cartrige III 9.900

DISCOS

10 discos 3" 4.850
10 discos 3" 5' 2.000
10 discos 5 ¼ 750

JOYSTICKS

Cheetah 125+ 1.800
Cheetah Mach I 2.595
Konix Autofire 2.595
Konix +2 +3 .... 2.595
Megablaster 1.500
Pro 5.000 .... 2.800
Zero-Zero 1.900
Stick Ball 995
Gun Stick 6.900
PC Joystick + Tarjeta 6.000
PC Zero-Zero + Tarjeta 7.900

AMSTRAD

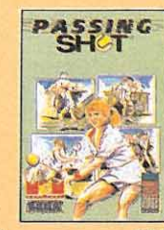
Cable Audio 1.200
Corrector 2 Joystick .. 2.200
Modulador 9.800
Multiface Two 16.500



SP - AMS - C64 - MSX 795
AMS Disk - SP Disk 1750
PC 5 ¼ - PC 3 ½ - Atari - Amiga 2250




SP - AMS - C64 - MSX 1075
AMS Disk SP Disk 1750
PC 5 ¼ - PC 3 ½ - Atari - Amiga 2495



SP - AMS 795
AMS Disk SP Disk 1750
Atari - Amiga 1750




AMS - COE 795
AMS Disk 1750
PC 5 ¼ - PC 3 ½ - Atari - Amiga 2495

ENVIA ESTE CUPON A MAIL SOFT - MONTERA, 32, 2.º - 28013 MADRID

NOMBRE ____
APELLIDOS ____
DIRECCION COMPLETA ____
POBLACION ____ PROVINCIA ____
TELEFONO ____ C.P. ____
MODELO ORDENADOR ____
N.º CLIENTE ____
☐ NUEVO CLIENTE ____
FORMA DE PAGO:
CONTRA REEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
☐ LISTADO DE PROGRAMAS	
GASTOS DE ENVIO	0
TOTAL	200

PASSING SHOT

Doble falta

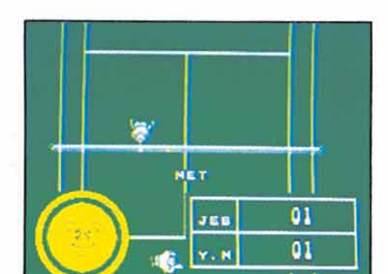
IMAGE WORKS
Spectrum, Amstrad, MSX
V. Comentada: Amstrad

Se echaba de menos desde hace ya unos cuantos meses una buena simulación deportiva que tuviera como protagonista el tenis. Desde el mítico «Match Point» para Spectrum, al más reciente «Tenis 3D» de Loriciels que vió sólo la luz en Amstrad, poco o casi nada se ha avanzado en este terreno. Image Works ha querido aportar su granito de arena a esta parcela tan desatendida con «Passing Shot», un programa que presenta muchas innovaciones respecto a los juegos anteriormente mencionados.

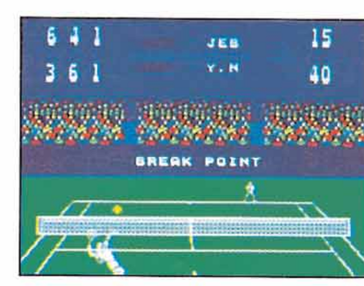
El primero de estos cambios es la perspectiva en la que se desarrolla el juego.

En él se combina la perspectiva horizontal del saque, —la habitual hasta ahora—, con la aérea en la que se desarrolla la jugada en sí, que aporta como curiosidad el considerable aumento de tamaño de la pelota cuando ésta alcanza mayor altura, técnica habitual en la mayoría de los simuladores deportivos.

La modificación de la perspectiva implica un aumento considerable de la dificultad, por lo que es preciso jugar varios puntos para comenzar a calcular con precisión el lugar exacto en el que caerá la pelota.



La exasperante lentitud de los movimientos del protagonista provoca un considerable descenso de la adicción.



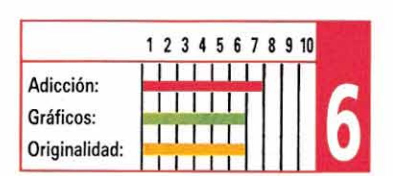
La vista parcial de la pista dificulta en algunos momentos el desenlace de la jugada.

Otra de las dificultades añadidas del juego es que en la versión Amstrad obtenemos una visión parcial del campo, que impide, —cuando saca o devuelve un golpe el contrario—, averiguar en qué lugar se encuentra nuestro jugador si éste está en la primera línea.

Unido esto a la exasperante lentitud de los movimientos de nuestro protagonista, que es incapaz de llegar a una pelota si no ha calculado con precisión el punto exacto de la pelota, el resultado no es todo lo aceptable que sería deseable.

Por lo demás, y si olvidamos la mencionada lentitud en cualquiera de los niveles de dificultad del juego, en «Passing Shot» se han respetado con bastante fidelidad los movimientos; tanto el saque, como el revés, o la devolución del golpe alto o bajo están representados en el juego. Unos gráficos adecuados completan este simulador que si bien puede llegar a entretener no acaba de convertirse en el programa definitivo que muchos esperábamos.

C.F.A.





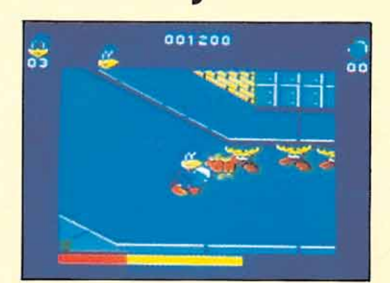
DYNAMITE DUX

Una vieja idea

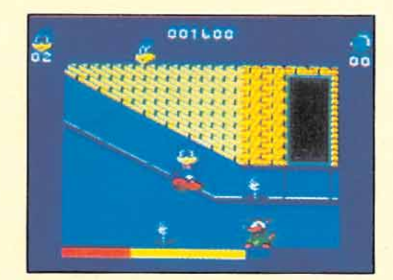
ACTIVISION
Spectrum, Amstrad, Commodore
V. Comentada: Amstrad

Activision, como ya anunció hace unos meses, continúa realizando conversiones de máquinas recreativas. «Dynamite Dux», la conversión que hoy nos ocupa, presenta bastantes diferencias respecto a las últimas producciones de la compañía, lógicas, por otra parte, si tenemos en cuenta las características de la máquina original. Esta rompe con la tendencia tan extendida últimamente en las máquinas según la cuál sólo ven la luz máquinas en las que monstruos de indescriptibles dimensiones ponen en peligro la vida de los intrépidos gerreros protagonistas.

«Dynamite Dux», por el contrario, rescata una vieja idea, que dió lugar a grandes clásicos; en ella dos jugadores compartirán papel protagonista para rescatar a una joven y frágil doncella raptada por el malvado de turno. Como nota curiosa es interesante destacar que el intrépido, —en el caso de la opción de un jugador—, o los intrépidos guerreros, —en el caso de juego simultáneo—, han adoptado en esta ocasión una forma que se aleja bastante de los cánones habituales, son simple y llanamente dos patos, con ciertas reminiscencias del «Pájaro Loco». Aunque cueste trabajo hacerse a la idea, nuestro protagonista cuenta de antemano con un arma de indiscutible eficacia: sus puños. Es éste además uno de los efectos más conseguidos del juego; a toque de tecla un espectacular giro del brazo y un aumento considerable del tamaño de su mano precede un sonoro golpe capaz de destruir a los espectaculares enemigos que aparecen a lo largo de la partida. Lógicamente, como en todo buen arcade, nuestro protagonista puede también hacer uso de los objetos que aparecen repartidos a lo largo de los escenarios; algunos permitirán reponer la energía perdida por el contacto con los enemigos, o aumentar la puntuación y el resto podrán ser calificados como armas, imprescindibles para acabar con los enemigos más persistentes.



Dos jugadores pueden compartir el papel protagonista, colaborando en la consecución del objetivo.

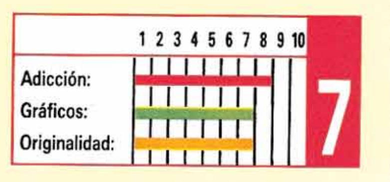


El juego cuenta con un extenso mapeado en el que toman vida las más inverosímiles formas que seáis capaces de imaginar.

«Dynamite Dux» cuenta con un amplio mapeado a través del cual adquieren protagonismo y toman vida los objetos más inverosímiles que os podáis imaginar: botas asesinas, cocodrilos boxeadores y un largo etcétera que se ve complementado por los enemigos de final de fase. El juego está dotado de mil toques humorísticos que si bien le conceden un cierto tono infantil, no por ello dejan de provocar más de una cara sonriente de sorpresa.

Unos buenos gráficos acompañan a una buena puesta en escena, aunque quizás pueda achacársele un nivel demasiado bajo de dificultad que puede desilusionar a los jugadores más aventajados.

C.F.A.





¡Estas son las armas que te harán invencible!
J.R.R. tolkien's
WAR IN MIDDLE EARTH
MELBOURNE HOUSE
una espada medieval
un avión de 30 millones de $
CHUCK YEAGER'S
Advanced Flight Trainer
CBM-64, SPECTRUM, AMSTRAD, MSX: 1200.-
AMSTRAD DISCO, SPECTRUM +3 DISCO: 1950.-
PC 5, PC 3, ATARI ST, AMIGA: 2500.-
¡Consíguelas... ...y juégate la vida!
DRO SOFT
C/ FRANCISCO REMIRO, 5, 28028 MADRID.
TELEFONO (91) 246 38 02
PEDIDOS, NUEVO TELEFONO: 256 17 09
CHUCK YEAGER'S AFT I
CBM-64, SPECTRUM, AMSTRAD, MSX: 1200.-
AMSTRAD DISCO, SPECTRUM +3 DISCO, MSX DISCO, PC 5, PC 3, ATARI ST, AMIGA: 1950.-
CHUCK YEAGER'S AFT II
PC 5, PC 3: 5000.-


MCM
SOFTWARE

MCM
SOFTWARE

MCM
SOFTWARE


MCM
SOFTWARE

MCM
SOFTWARE

MCM
SOFTWARE

SPECTRUM • AMSTRAD
AMSTRAD DISCO • COMMODORE
ATARI • AMIGA

¿ADIVINA QUIEN VIENE OTRA VEZ
A SALVAR EL MUNDO?

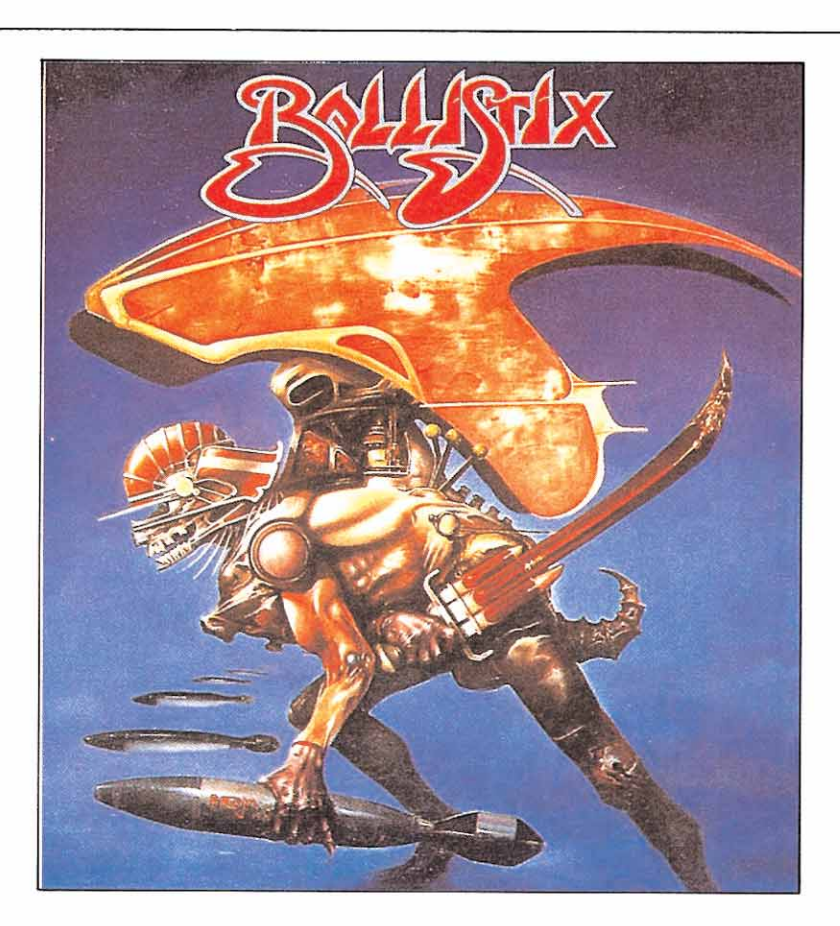




Fútbol galáctico

BALLISTIX

- *PSYGNOSIS*
- *Disponible: Atari, Amiga*
- *V. Comentada: Atari*



¿Os habéis parado, en alguna ocasión, a pensar cómo serán los deportes del futuro? ¿Podéis imaginar cómo se desarrollará un partido de fútbol en el 2999?... Psygnosis sí, y al parecer «Ballistix» es la respuesta a todas estas cuestiones.

Ha pasado ya algún tiempo desde que Psygnosis nos sorprendiera con aquellas dos magníficas videoaventuras llamadas «Barbarian» y «Obliterator». —que le ganaron a la compañía inglesa la fama de ser la número uno en la creación de juegos de 16 bits—, cuando llega a nuestro país «Ballistix», la primera incursión de Psygnosis dentro de los juegos deportivos (para ser más exactos la primera publicada en nuestro país ya que anteriormente realizaron un programa llamado «Arena» que nunca llegó a ser comercializado en España).

El juego no es, sin embargo, un típico simulador inspirado en alguno de los muchos deportes practicados en el mundo, sino que de la misma forma que ya ocurriera con títulos como «Speedball» o «Purple Saturn Day», Psygnosis ha tratado de jugar a imaginar cómo serán las disciplinas deportivas de un no muy lejano futuro, obteniendo como resultado algo que se puede definir como una especie de fútbol galáctico en la que uno o dos jugadores pueden tomar parte.

El desarrollo del programa es tan simple como decir que una vez en la cancha rectangular todo lo que tendremos que hacer será introducir la bola en la portería de nuestro contrario tantas veces como se haya dispuesto para ganar un partido, ni más ni menos. Sin embargo, lógicamente, esto no va a ser tan fácil como puede parecer en un principio ya que además el juego incluye muchas sorpresas que hacen que esta simple idea dé mucho más de sí. Vamos a tratar de desvelároslas...

Reglas del juego

Para empezar, lo primero a lo que hay que hacer referencia es a las notables diferencias que existen entre tomar parte en la opción de un jugador o en la de dos jugadores.

En la opción de un jugador no encontraremos frente a nosotros ningún contrario, sino que simplemente la bola se moverá siempre —tal y como si tuviese gravedad— hacia la parte inferior de la pantalla, de forma tal que si no conseguimos modificar su trayectoria acabará invariablemente por introducirse en nuestra portería, anotándosele así un gol a nuestro invisible oponente.

Por contra, si elegimos la opción de dos jugadores, dos personas (cada una con un joystick o ratón) disputarán el partido, controlando cada una de ellas una de las flechas (esta es la particular apariencia que tienen los jugadores) que aparecerán en el terreno de juego. Con ellas podremos disparar pequeñas balas esféricas que, dirigidas hacia el balón conseguirán moverle al chocar contra él. Este poco ortodoxo sistema será el que tendremos que utilizar, tanto nosotros como nuestro oponente, para tratar de introducir el balón dentro de la portería contraria.

En cuanto al reglamento poco más se puede decir, ya que no existen ningún tipo de faltas ni de jugadas antirreglamentarias; es más, por no haber no hay ni tan siquiera saques de esquina o de banda, ya que la cancha está limitada por muros contra los que rebota la bola.

Hablando de ésta, hay que decir también que cada vez que ganemos un partido pasaremos a un nivel superior en el que el terreno de juego adoptará una disposición distinta con otros obstáculos y barreras. Existen cincuenta niveles distintos en la opción de un jugador y ochenta en la de dos jugadores.

Bonus y extras

En algunos momentos del partido podremos observar como en el suelo del terreno de juego aparecen diferentes letras y símbolos, que podremos recoger disparóndolos. La utilidad de las letras es bien sencilla: si conseguimos recoger todas las letras que forman la palabra «RICOCHET» obtendremos un bonús de 10.000 puntos que aunque no influye en el desarrollo del partido si aumentará más que considerablemente nuestro marcador.

Por su parte los símbolos al ser recogidos causarán diversos efectos como aumentar la velocidad de la bola o dotar a nuestra portería de un escudo momentáneo que impedirá que la bola se pueda alojar en su interior.

Conclusión

Cualquiera que haya seguido de cerca las últimas producciones de Psygnosis («Barbarian», «Obliterator», «Terrorpods», «Blood money») sabrá que éstas han destacado siempre por su espectacularidad, originalidad y cuidada presentación. No ocurre así con «Ballistix» que mantiene en común, con respecto a los anteriores, sólo la presentación, con una llamativa carátula —aunque en esta ocasión no haya sido Roger Dean el encargado de realizarla— y con una buena pantalla y melodía de presentación. El juego no resulta excesivamente original —es más, nos atreveríamos a decir que guarda un excesivo parecido con «Speedball», la muy superior creación de los Bitmap Brothers— y ni a nivel sonoro ni gráfico resulta comparable a los títulos anteriormente mencionados.

Sin embargo también es justo reconocer que a pesar de ello «Ballistix» no es ni mucho menos un mal juego, todo lo contrario, al igual que otros muchos juegos deportivos de desarrollo sencillo y simple concepto, resulta adictivo y bastante entretenido de jugar, tan solo ocurre que Psygnosis nos tenía acostumbrados a programas tan espectaculares que cuando nos ha ofrecido un título simplemente bueno tal vez nos ha defraudado ligeramente.

J.E.B.



En la opción de un jugador existen cincuenta niveles distintos, y ochenta en la de dos.

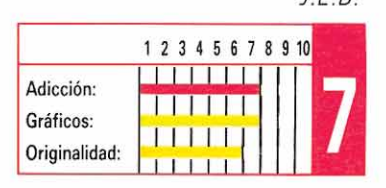


Dos jugadores pueden competir entre sí para conseguir la victoria en este peculiar partido.

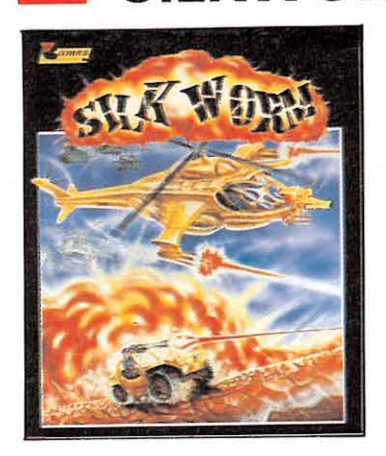




«Ballistix» desarrolla un partido de una galáctica disciplina deportiva, que se asemeja bastante al fútbol.



SILKWORM



VIRGIN

Esta versión Atari, pese a ser bastante inferior a su homóloga en Amiga, alcanza un grado bastante elevado de realismo y por encima de todo una adicción increíble. Ésta se multiplica cuando son dos los jugadores simultáneos, al colaborar ambos en diferentes vehículos para conseguir el objetivo . Por lo demás, buenos y cuidados gráficos y un sonido aceptable.



El punto más destacable de «Silkworm» es su increíble grado de adicción y su realismo.

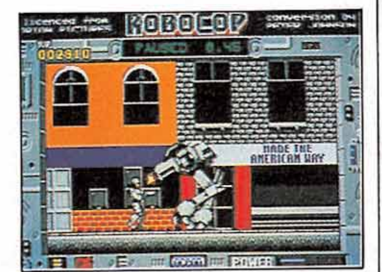
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:	
Gráficos:	
Originalidad:	
	8

ROBOCOP



OCEAN

La buena adaptación de la película al ordenador es sin duda uno de los aspectos más relevante de «Robocop». Esta versión Atari recrea mucho mejor las diferentes escenas de la película al incorporar unos gráficos muy cuidados y una banda sonora que roza lo increíble. Desarrollo interesante y adictivo en el que se combinan varios géneros.



Esta versión recrea algunas de las escenas más impresionantes de la película.

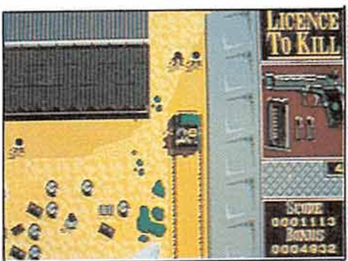
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:	
Gráficos:	
Originalidad:	
	8

007, LICENCIA PARA MATAR



DOMARK

La moda de las conversiones de películas parece que no cesa, sin embargo no siempre se consiguen los resultados deseados. Tal vez los pequeños gráficos o los confusos decorados unidos a la dificultad, sean la razón por la que esta nueva aparición del superagente en la pantalla no haya sido todo lo brillante que cabría esperar.



El desrrollo de «OO7, licencia para matar» se corresponde con el de los clásicos arcades.

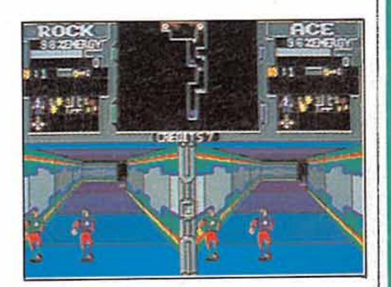
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:	
Gráficos:	
Originalidad:	
	7

XYBOTS



TENGEN

Basada en la máquina del mismo nombre, sin duda esta versión es una de las mejores realizadas de la misma; todos y cada uno de los detalles de la máquina están presentes en el juego. Gráficos cuidados y un original sistema de laberintos son los detalles a destacar. Una vez más diversión doble si son dos los jugadores.



El original sistema de laberintos de la máquina aparece fielmente representado en esta conversión.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:	
Gráficos:	
Originalidad:	
	8

Un pelirrojo en apuros

TINTÍN EN LA LUNA

■ INFOGRAMES ■ ATARI ST, AMIGA

De la misma forma que ya lo hiciesen Batman, Superman, Asterix o Garfield, un nuevo personaje del cómic visita la pantalla de nuestros ordenadores: Tintín, el genial personaje creado por Hergé, acaba de convertirse en protagonista del nuevo juego de Infogrames.



La compañía francesa, que como sabéis está especializada en los 16 bits, ha elegido como guión del juego la historieta «Tintin en la luna», tal vez una de las más populares y divertidas de todas las creadas por Hergé, y el resultado ha sido un arcade de sencillo desarrollo con buenos gráficos y una espectacular secuencia de presentación.

Rumbo directo a la luna

Una vez cargado el juego observaremos ante nosotros el Centro de Investigaciones Atómicas de Sprodj, en Syldavia, en cuya rampa de lanzamiento se encuentra el cohete que el profesor Cálculus ha diseñado para viajar a la Luna. A bordo se encuentra nuestro protagonista, Tintín, acompañado de sus habituales compañeros de aventura: su inseparable Milú, el capitán Haddock y el profesor Cálculus.

Alrededor del cohete se desata una incesante actividad, con técnicos y máquinas marchando de aquí para allá frenéticamente ajustando todo hasta el último detalle antes de la inminente cuenta atrás.

Pasados algunos minutos el cohete estará por fin listo para despegar, y el personal de la base abandonará rápidamente las instalaciones. Concluida la cuenta atrás, el cohete iniciará la ignición y en apenas un abrir y cerrar de ojos emprenderá camino rumbo directo a la Luna.

Pasada esta espectacular secuencia de presentación se nos ofrecerá una imagen del interior del Centro de Investigaciones Atómicas, donde podremos ver a los expertos siguiendo detenidamente la trayectoria del cohete en una gigantesca pantalla.

Tras esto se nos solicitará que insertemos el segundo disco del juego, último paso antes de que el juego de comienzo.

Viaje por el espacio

La primera misión a la que tendremos que hacer frente en el juego será pilotar el cohete en su trayectoria hacia la luna; en pantalla se nos muestra el cohete tal y como si lo estuviésemos viendo desde su parte trasera, mientras que el escenario —imitando perfectamente la sensación de tridimensionalidad— se mueve hacia nosotros. Nuestro cometido consiste en, por una parte, esquivar los meteoritos que se avalanzan sobre nosotros, y por otra recoger las cápsulas amarillas —que aumentarán el nivel de nuestra energía— y las rojas —recogiendo ocho pasaremos de nivel—.

En la parte inferior de la pantalla encontraremos un marcador destinado a indicarnos la distancia que nos separa de la Luna. Si nos fijamos éste está dividido en cinco zonas; cada vez que lleguemos al límite de una de estas zonas accederemos a una fase intermedia que se desarrolla dentro del cohete.

Dentro del cohete

Una ven dentro de la nave espacial nos encontraremos inmersos dentro de un decorado compuesto por varias pantallas comunicadas entre sí por diferentes puertas y escaleras. Nuestras misiones en estas fases intermedias serán varias, así que vayamos por partes. Por un lado tendremos que apagar —para ello tendremos que recoger previamente un extintor— los continuos incendios que se declararán en las diferentes estancias del cohete; por otra, tendremos que liberar al capitán Haddock y al profesor Calculus que se encuentran atados y amordazados en alguna de las pantallas del cohete, para liberarlos bastará simplemente con que los toquemos. De estos tres pormenores tendremos puntual información en la parte superior izquierda del marcador, donde una llama nos señalará que en alguna habitación queda algún incendio sin apagar, mientras que una imagen del capitán y del profesor amordazados nos indicarán que estos continúan capturados.

El otro problema que encontraremos serán las bombas de relojería que aparecerán esparcidas —en un número que normalmente coincide con la fase: en la primera una bomba, en la segunda dos, etc...— por las pantalls del cohete. En la parte inferior derecha del marcador se nos mostrará el número de bombas que continúan activas, mientras que el contador del lado inferior izquierdo se convertirá en el marcador del tiempo que queda para que las bombas hagan explosión. Para evitar esto tendremos que recoger las bombas -simplemente pasando por encima de ellas, momento en que la cuenta atrás se detendrá, eso sí, siempre que no estemos en una habitación en la que haya un incendio, pues en este caso el contador descenderá a toda velocidad. No hace falta decir que en caso de que alguna bomba haga explosión la misión habrá terminado para nosotros y nuestros compañeros de aventura.

Conclusión

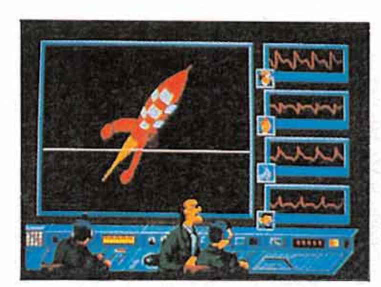
Estas dos fases diferentes, se van sucediendo la una a la otra a lo largo de toda la misión, lo cual habla ya por sí solo de la primera pega que se le puede sacar al programa: la falta de variedad en su desarrollo. Pero tal vez lo peor no sea que tan solo existan dos escenas diferentes, sino que estas pecan de tener un desarrollo excesivamente sencillo e incluso en el caso del primero de los dos nos atreveríamos a decir que algo simplón.

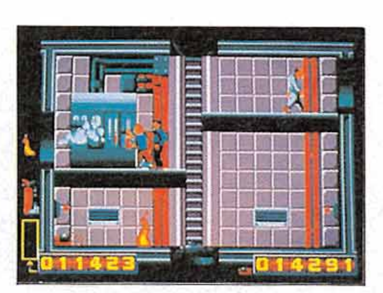
Por otra parte el nivel de dificultad tampoco es excesivamente elevado, y en un par de partidas es fácil que uno se quede a muy poca distancia de conseguir llevar a Tintín y a su amigos a la Luna, donde por cierto y con algo de buena lógica, se nos ocurre que se podrían haber desarrollado nuevas fases distintas a las anteriores para dotar al juego de mayor variedad y de paso seguir más de cerca el desarrollo completo de «Tintin en la Luna». Técnicamente el juego resulta, eso sí, impecable; los gráficos están bien diseñados, los sonidos —la mayoría digitalizados— cumplen sin llegar a sobresalir, y los movimientos están perfectamente bien realizados destacando por su tremenda rapidez.

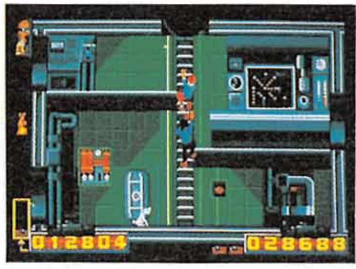
«Tintin en la Luna» no es ni mucho menos un mal programa, pero da la impresión de que tanto su protagonista, como sus creadores, Infogrames, eran capaces de ofrecernos mucho más que este sencillo arcade. ■

J.E.B.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		7
Gráficos:		
Originalidad:		


Nuestra primera misión será pilotar el cohete en su trayectoria hacia la luna.


Dentro del cohete Tintín deberá apagar los incendios que se declaran.

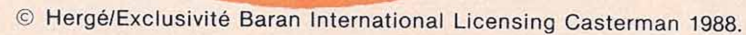

Todos los personajes del comic diseñado por Hergé, están presentes en el juego.

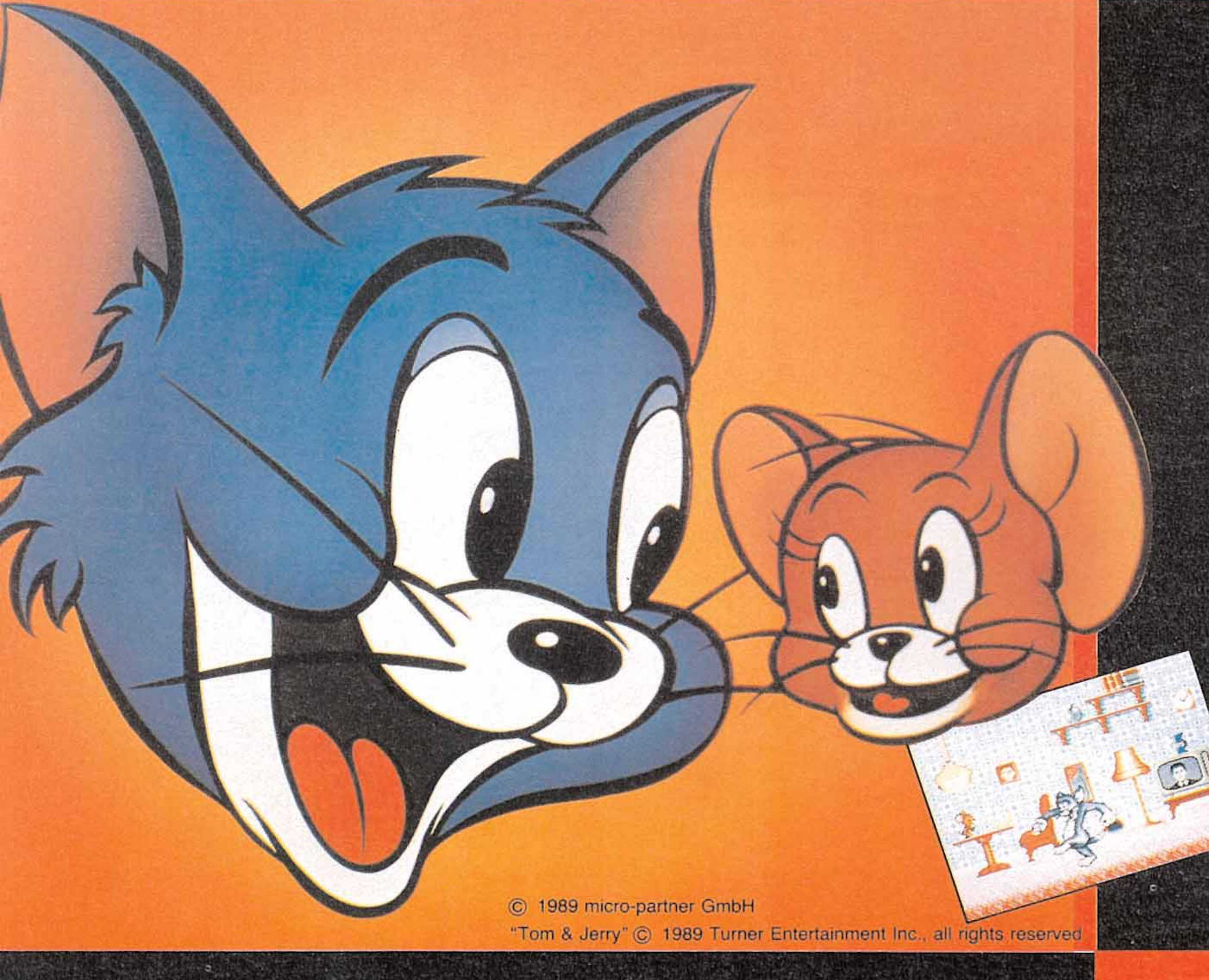
LOS VIDEO-COMICS



TINTÍN
EN LA LUNA

EL PRIMER COHETE A LA LUNA, VA A SER LANZADO DESDE EL CENTRO DE INVESTIGACIONES ATOMICAS DE SYLDAVIA. A BORDO ESTAN TINTIN, MILU, EL CAPITAN HADDOCK, EL PROFESOR CALCULUS Y EL INGENIERO WOLF. TOMA EL CONTROL DE LA NAVE Y DISPONTE A COMENZAR LA GRAN AVENTURA.





TOM & JERRY

EL RATON MAS INTELIGENTE QUE HAYAS VISTO Y EL GATO QUE TRATA DE SER MALVADO, PERO QUE NUNCA LO CONSIGUE, JUNTOS AHORA EN LA PANTALLA DE TU ORDENADOR. ESTA VEZ TOM TIENE UN MONTON DE TRUCOS NUEVOS PARA INTENTAR CAZAR A JERRY... DE TU MANO ESTA QUE NO LO CONSIGA.

ERBE

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA

ERBE SOFTWARE
C/. SERRANO, 240
28016 MADRID
TEL. (91) 458 16 58

DELEGACION CATALUÑA
C/. TAMARIT, 115
08015 BARCELONA
TEL. (93) 424 35 05

REPRESENTANTE CANARIAS
PEDRO GONZALEZ MELIAN
C/. ROSARIO, 5 (VEGUETA)
35001 LAS PALMAS
TEL. (928) 31 17 74

DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/. LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TEL. (971) 71 69 00

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/. SAAVEDRA, 22, BAJO
32208 GIJON
TEL. (985) 15 13 13



A 100 millas por hora

TEST DRIVE II THE DUEL

■ **ACCOLADE** ■ **V. Comentada: Amiga**

■ **Disponible: Amiga**

Accolade, siguiendo la pauta de la gran mayoría de las casas de software, acaba de lanzar al mercado la segunda parte del exitoso «Test Drive».

El programa, una vez cargado en memoria, empieza ofreciéndonos la posibilidad de configurar a nuestra medida el juego. De esta manera, nos encontraremos con una pantalla en la que podremos elegir el coche, el escenario, pasar el programa a disco duro y elegir entre correr contrareloj o contra otro vehículo.

En principio, los dos coches disponibles son, nada más y nada menos, que un Ferrari F40 de color rojo y un albino Porsche 959. Una vez completadas estas elecciones pasamos a otra pantalla donde podremos escoger el nivel de dificultad de una gama de doce valores diferentes.

Si decidimos cambiar de coche, dos pantallas irán alternándose mostrándonos los dos vehículos con todas sus especificaciones técnicas (velocidad, potencia, peso, precio...). En lo que respecta a los escenarios, tres posibles variaciones iniciales nos son ofrecidas, cada una con sus correspondientes paisajes, recodos, curvas,etc.

Una vez hayamos confeccionado a nuestro gusto el entorno del juego, entramos en el desarrollo del mismo propiamente dicho. Este, por si alguien no conocía la primera parte y no sabe a estas alturas de qué estamos hablando, se trata de un simulador de automovilismo. El objetivo es ir superando fase tras fase; cada fase viene identificada por un escenario, que como comentábamos anteriormente, presenta un paisaje diferente (desierto, bosque, montañas...) y un recorrido distinto, a la vez que la dificultad va aumentando progresivamente.

En cada fase, el que consigamos cumplir el objetivo depende de que terminemos el recorrido por debajo del tiempo máximo estipulado para cada fase, si hemos optado por correr contra el reloj, o de que consigamos llegar a meta por delante de nuestro competidor y enemigo, si habíamos decidido luchar contra el ordenador, en cuyo caso correremos contra el otro coche disponible o bien contra el mismo modelo que pilotamos. El éxito o fracaso en cada fase implica únicamente una mayor o menor puntuación y unas mejores estadísticas, pero no el fin de partida. Este viene determinado por el número de vidas, de las que contamos inicialmente con seis y que van decrementándose a medida que nos chocamos con otros vehículos, nos caemos por precipios, impactamos contra muros de veinte toneladas y delicadezas por el estilo.

Cada vez que lleguemos al final de cada fase, contemplaremos a nuestro flamante coche en una gasolinera, donde tomaremos un descanso, repostaremos gasolina y nos serán mostradas las estadísticas, tanto de la etapa recién terminada como del juego en su globalidad, así como las de nuestro vehículo y las del rival. Estas estadísticas incluyen datos tales como el tiempo empleado, el promedio de velocidad alcanzado, los puntos conseguidos y similares... ¡Atención, porque si al llegar a la gasolinera nos pasamos de largo, dispongamos del número de vidas que dispongamos, el fatídico mensaje de «Game Over» aparecerá en la pantalla.

Durante el transcurso de la etapa, tendremos que evitar chocar frontalmente con los vehículos que vienen en dirección contraria,intentar no dar por detrás a los que nos preceden por nuestra calzada, moderar la velocidad cuando comprobemos la existencia de un coche de la Policía en los alrededores (o una multa por exceso de velocidad aparecerá ineludiblemente en nuestro parabrisas), eludir a toda costa esos precipios sin fondo... ¡En fin, por decirlo en pocas palabras, como en la vida real!



El nivel de dificultad varía desde el «rookie» o novato hasta el «pro» o profesional del volante.

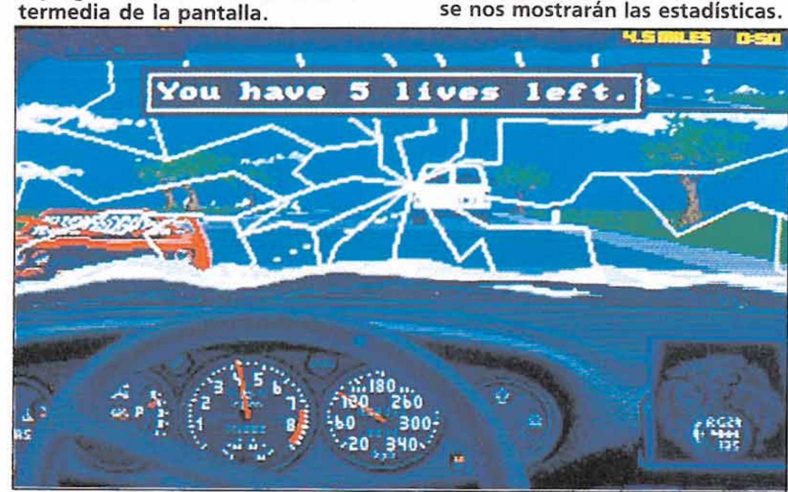
La parte inferior de pantalla muestra el cuadro de mandos con los habituales relojes.



El juego se desarrolla en la zona intermedia de la pantalla.



Cuando lleguemos al final de fase se nos mostrarán las estadísticas.

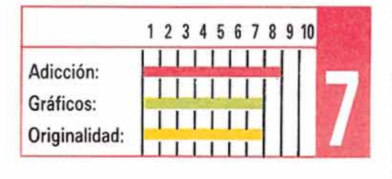


Al detectar la presencia de la policía deberemos moderar la velocidad.

En lo que respecta a la valoración global, si bien en el aspecto de simulación no está totalmente logrado (una cierta lentitud y brusquedad inicial, alta dificultad para no ir haciendo eses una vez hayamos alcanzado una velocidad respetable...), la verdad es que es un juego altamente adictivo, muy adictivo. Quizás sea porque se deja jugar, ya que se pueden completar unas cuantas fases desde la primera partida, o por lo completo del juego (con señales de tráfico, escenarios diversos, policías al acecho poniendo multas, el efecto de choque o de caída por un barranco, las múltiples opciones del programa y un largo etcétera), e incluso por la agradable por la agradable música que acompaña al programa; por una serie de factores que consiguen que una vez acabada una partida estés empezando la siguiente, intentando llegar un poco más lejos.

Si a esto le añadimos que el programa viene con dos discos extras, uno donde podremos ampliar la gama de coches seleccionables (Lotus, Lamborghini, Chevrolet...) y otro incluyendo la «California Challenge», compuesta por siete fases donde recorreremos la costa de California, no tendremos ningún reparo en afirmar que «T.D. II» es un digno sucesor de la primera parte y un juego simpático, agradable de jugar y resultón. ■

A.M.



AMIGA

RUN THE GAUNTLET



OCEAN

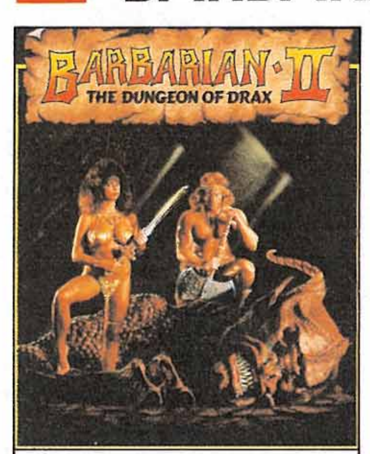
Cada vez las compañías de software aprovechan más las cualidades de las máquinas de 16 bits a la hora de realizar las conversiones de sus juegos de 8 bits, adornándolas con todo tipo de imágenes y sonidos digitalizados. «Run the Gauntlet», por otra parte un divertido y original simulador en cualquiera de sus versiones, alcanza en esta versión Amiga su mayor grado de calidad y espectacularidad.



«Run the Gauntlet» es un divertido y original simulador, dotado de gran calidad gráfica.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

BARBARIAN II



PALACE

Mucho se esperaba de esta versión Amiga de la segunda parte del mítico «Barbarian», y la verdad es que Palace no nos ha defraudado en absoluto, pues si bien el juego mantiene un nivel gráfico parejo a la versión Atari St, en todo lo referente al sonido supera a ésta con creces además de poseer algunas secuencias de introducción sencillamente sorprendentes.



En lo referente al sonido esta versión Amiga supera a su predecesora en Atari.

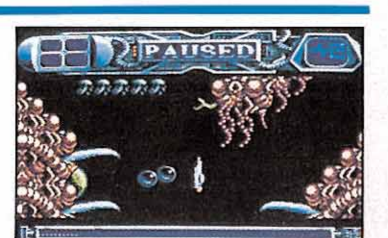
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

DOMINATOR



SYSTEM 3

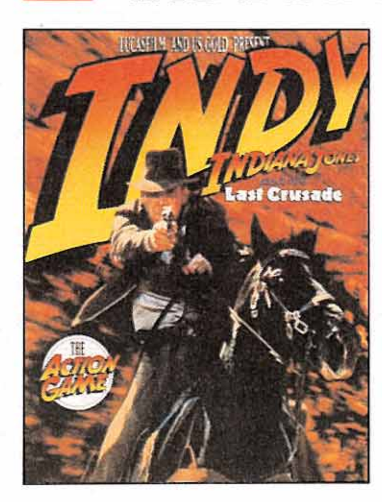
Después del sensacional «Last Ninja II» se esperaba bastante más de System 3 que un sencillo masacra-marcianos como «Dominator», y aunque esta versión Amiga resulta lógicamente mucho más espectacular a nivel gráfico y sonoro, la verdad es que, así y con todo, el juego sigue sin resultar realmente llamativo en ninguno de sus aspectos.



Sin resultar especialmente relevante en ningún aspecto, la adicción es el único punto interesante.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		6
Gráficos:		
Originalidad:		

INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA

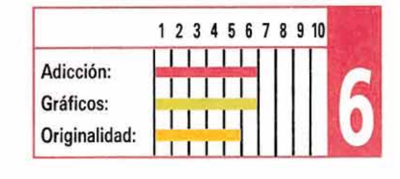


U.S. GOLD

Junto con el «Batman» de Ocean, este juego inpirado en la tercera parte de la saga Indiana ha sido uno de los grandes centros de atracción del mundo del software en los últimos meses. Sin embargo, si las versiones de 8 bits resultaron en conjunto de gran calidad, no se puede decir lo mismo por lo menos de esta versión Amiga, muy por debajo de las posibilidades que la máquina ofrecía a sus programadores.



Una buena adaptación de la película que no ha conseguido los resultados que se esperaban de ella.



	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		6
Gráficos:		
Originalidad:		

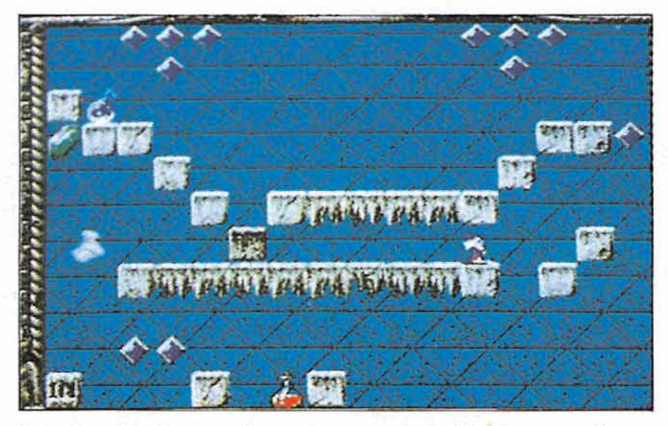
La bola mágica

SPHERICAL

- RAINBOW ARTS
- V. Comentada: Amiga
- Disponible: Atari, Amiga, PC

Cuenta la leyenda que este juego se desarrolla en un lugar más allá de nuestra imaginación. En un lugar largamente olvidado. En un mundo donde todas las formas de vida se hallaban en manos de magos y druidas.

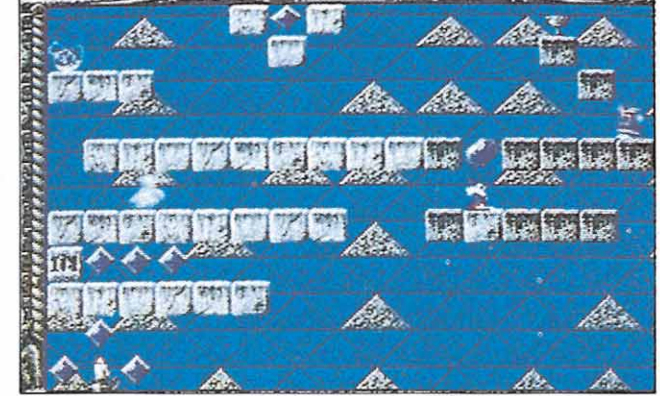




Nuestro objetivo es adentrarnos en el castillo para expulsar a las fuerzas del mal.



La opción de «práctica» será especialmente útil para hacerse con el control del programa.



Con ayuda de nuestra varita mágica podremos mover los bloques de piedra para acceder a cualquier rincón de la pantalla.

Cuéntase también que este mundo se dividió en tres: Taljenhort, Khorndal y Kendron. Cada uno derivó hacia una forma de vida diferente, pero con Khorndal se perdió pronto el contacto. Los escasos rumores que llegaron a oídos de los habitantes de los otros dos mundos apuntaban a una invasión del tercer país por monstruos, espíritus y terribles criaturas. Siglos después, dos aventureros decidieron acudir a Taljenhort para consultar los textos y crónicas de aquel lugar. Así es como descubrieron la existencia de una bola mágica capaz de expulsar a todos los demonios de Khorndal.

Aquí es donde entramos nosotros en acción. Deberemos adentrarnos en el castillo dominado por el «Dragón», dueño y señor de las tierras de Khorndal y a cuyo vasallaje se someten el resto de los monstruos que ocupan aquellos lares. Para poder acabar con ellos, existe en cada habitación del castillo un lugar especial en el cual, si logramos introducir la «bola mágica», habremos logrado acabar con las criaturas de aquel salón y, lo que es más importante aún, obtener acceso a la siguiente habitación.

Para ello, contamos con una varita mágica con la que podremos poner y quitar a voluntad bloques de piedra. Con estos bloques de piedra, y con los que incorporan de principio cada pantalla (estos últimos no los podremos hacer desaparecer), podremos acceder a cualquier rincón de la pantalla. El objetivo de ésto es poder recoger los diferentes conjuros que repartidos por la habitación nos proporcionarán ayudas extras; el número de estos conjuros es bastante apreciable y nos otorgarán ventajas tales como energía extra, tiempo extra, supersalto, documentos, antigravedad, pasar a la siguiente fase, amuletos…

Además, estas piedras deberán ser utilizadas para construir el camino adecuado por el que pueda deslizarse la bola hacia la salida (piedra marcada con «IN») y que nos dará paso libre a la siguiente sala del castillo.

El mundo de Khorndal ha sido invadido por monstruos, espíritus y terribles criaturas. Sólo un aventurero como tú puede poner fin a esta locura.

Como podréis suponer, la tarea no es fácil, ya hemos comentado que el castillo se halla plagado de monstruos cuyo contacto provocará la disminución de nuestro nivel de energía, el cual no debe llegar nunca a nivel cero si no queremos morir. Además, lucharemos contra el tiempo, que también tendrá un límite que no podrá ser superado.

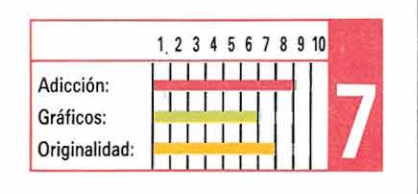
Las piedras o ladrillos podrán ser colocados en cualquiera de las ocho direcciones alrededor nuestro; además podemos desplazarnos a izquierda y derecha, saltar o tirarnos por el vacío hasta que encontremos algo sólido bajo nuestros pies.

«Spherical» ofrece al cargar un completo menú que comprende las opciones de uno o dos jugadores, practicar el movimiento del muñeco protagonista que manejamos, una enumeración de las ayudas de las que hablábamos anteriormente, los créditos del programa, introducción de palabras clave para acceder directamente a niveles superiores, elección de música o «una demo». En lo que respecta al aspecto musical, podremos elegir entre seis tonadillas, todas ellas simpáticas y pegadizas.

En lo que respecta a la pantalla de juego, ésta incorpora todos los marcadores e indicadores necesarios para poder estar completamente informados de la marcha del juego. Así, podremos ver los indicadores de energía, tiempo para completar la fase, tiempo para que la bola mágica se ponga en movimiento (al principio de cada habitación ésta permanece quieta hasta que se agota este último tiempo, en cuyo caso la bola comienza a rodar, lo que puede provocar, si no lo remediamos construyendo el camino adecuado, que caiga en algún sitio desde el cual sea imposible llevarla a la salida), los conjuros que tenemos en posesión…

Por último, «Spherical» es un juego de gráficos pequeños, buen movimiento aunque difícil (se agradece la opción de «práctica»), sonido conseguido y un buen grado de adicción, dada la mezcla de arcade y reflexión que supone superar pantalla tras pantalla.

A.M.





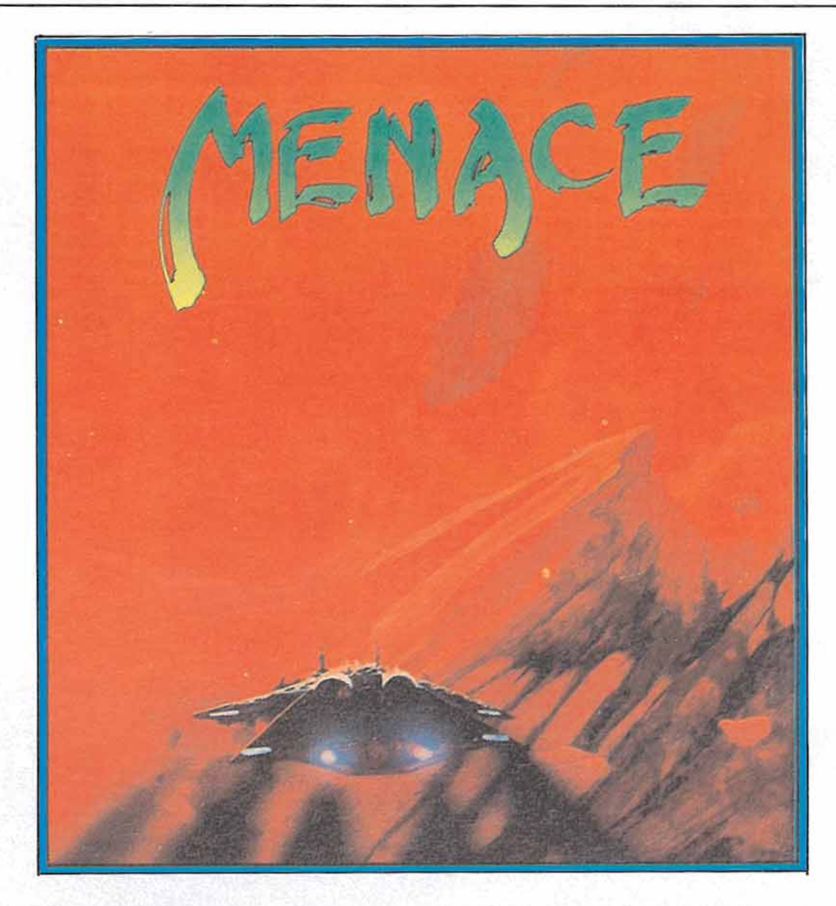
Masacrar es divertido

MENACE

■ PSYGNOSIS ■ V. Comentada: PC

■ Disponible: PC, Atari, Amiga

De los mismos autores de «Blood Money» nos llega ahora la versión Pc de lo que fuera su primera creación, «Menace», un clásico masacra-marcianos lleno de acción y rapidez.



Sin duda una de las mejores noticias recibidas últimamente por los usuarios de Pc y compatibles fue la decisión tomada por Psygnosis de realizar las versiones para estos ordenadores de sus juegos de mayor éxito. Uno de los primeros frutos de esta decisión es precisamente el título que en esta ocasión nos ocupa, «Menace», la primera obra del mismo equipo que tiempo después nos sorprendió con el magnífico «Blood Money».

«Menace» es un clásico masacra-marcianos muy al estilo del legendario «Nemesis», pero con ese particular "toque" que Psygnosis suele dar a sus juegos y que normalmente se ve traducido en una explosiva combinación de gráficos soberbios, rápidos movimientos y superveloces «scrolles».

Nuestra misión dentro del juego consiste en destruir el planeta Draconia, para lo cual tendremos que sobrepasar primeramente los seis niveles que forman su sistema defensivo, cada uno de ellos gobernado por un diabólico ser.

Si conseguimos desactivar estos sistemas Draconia quedará totalmente indefensa y plenamente a nuestra merced, pero lógicamente conseguirlo no va a ser ni mucho menos cosa fácil, así que mejor seguir leyendo antes de lanzaros con vuestra nave al espacio...

El juego

Como ya hemos dicho el desarrollo de «Menace» es similar al del popular «Nemesis» y toda su saga de imitadores, es decir, que controlamos una nave que se mueve a través de un decorado que se desplaza con «scroll» horizontal de izquierda a derecha.

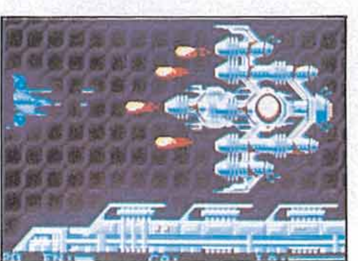
Nuestro caza espacial va equipado en principio únicamente con un cañón que dispara balas desintegradoras, y dispone de un escudo protector capaz de resistir un determinado número de impactos —marcado por una barra de energía situada en la parte inferior de la pantalla—, ya sean estos procedentes de los disparos de nuestros enemigos o bien, causados por el choque contra una nave o contra los decorados de la parte superior o inferior de la pantalla.

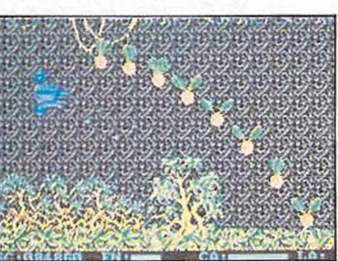
Es importante destacar que es sumamente difícil reponer esta barra de energía, así como que, evidentemente, el hecho de que esta barra llegue a extinguirse totalmente causará la destrucción de nuestra nave y el término de nuestra misión.

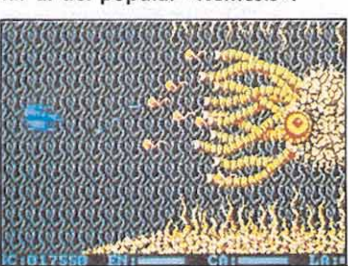
Como es habitual en este tipo de juegos al final de cada fase encontraremos un enemigo especial de gigantesco tamaño que se convertirá en el último escollo a superar antes de acceder al siguiente nivel. No hace falta decir que requerirán un buen número de impactos —en el sitio adecuado— para librarnos de ellos.

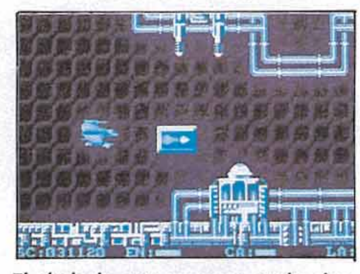
En cuanto a los enemigos normales hay que decir que en todo momento éstos nos atacan por oleadas espaciadas entre sí y siempre de una forma prefijada, es decir, que a medida que avancemos y juguemos un mayor número de partidas nos resultará bastante fácil y sobre todo útil memorizar las zonas en las que nos atacan los enemigos y la forma en que lo hacen para poder acabar fácilmente con ellos.

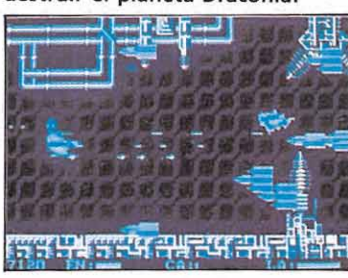
Es sumamente importante que consigamos acabar con todos los componentes que formen parte de una oleada de ataque, ya que al hacerlo aparecerá en pantalla un icono que nos permitirá obtener diferentes ventajas. Vamos a verlas.

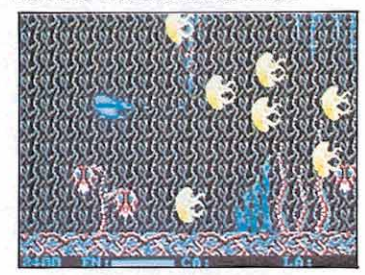

El desarrollo de «Menace» es similar al del popular «Nemesis».


Los enemigos normales nos atacan en oleadas con rutas fijas.


Nuestra misión dentro del juego es destruir el planeta Draconia.


El símbolo que aparece en los iconos nos muestra su utilidad.

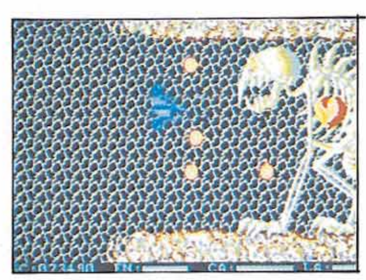

Nuestro caza va equipado en principio con un cañón y un escudo protector.


Al acabar con todos los componentes de una oleada aparecerá un icono de gran ayuda.

Iconos

Una vez que aparezca el icono en pantalla podremos saber cuál es su utilidad simplemente observando el símbolo marcado en su interior. La forma de conseguir reemplazar este icono por otro consiste en dispararle; cada vez que reciba cinco disparos se cambiará por otro.

Las utilidades de los iconos son las siguientes, por orden de aparición:


Los cañones se colocan en la parte superior de la nave y sus disparos son rápidos y de corto alcance.

— Puntuación: recogiendo este icono se nos sumarán mil puntos a nuestro marcador.

— Cañones: se colocarán en la parte superior de nuestra nave. Sus disparos son rápidos y de corto alcance.

— Lasers: se ubican en la parte inferior de nuestra nave, y sus disparos son de gran potencia y largo alcance.

— Acelerador: dota a nuestra nave de una mayor velocidad y movilidad. Podemos conseguir mediante este icono aumentar estos factores hasta un total de siete veces.

— Androides: una vez recogidos (podemos llevar un máximo de dos) se dispondrán alrededor de nuestra nave a modo de satélites disparando a la vez que lo haga nuestra nave.

— Escudo: proporciona a nuestra nave un corto periodo de inmunidad.

— Repostador: además de proporcionarnos invulnerabilidad restaurará nuestra energía.

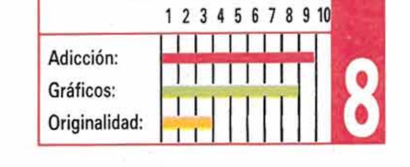
Nuestra opinión

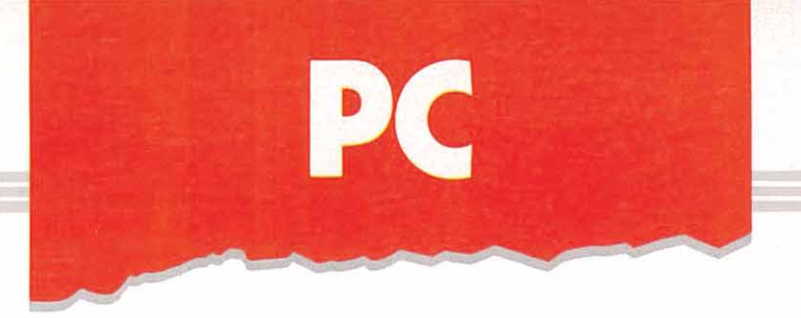
«Menace» es un excelente masacra-marcianos, no especialmente original —en tanto y en cuanto, como ya hemos dicho, imita al detalle el clásico desarrollo de los juegos de este estilo—, pero sí realmente bueno a nivel técnico, con muy buenos gráficos y movimientos.

El nivel de dificultad está también muy bien ajustado, ya que pasa de ser muy poco elevado en un primer momento para ir aumentado progresivamente a medida que avanzamos en nuestra misión.

Todo ello contribuye en definitiva a lograr un increíble grado de adicción que unido a lo anterior lleva a la conclusión de que «Menace» es, con diferencia, uno de los mejores masacra-marcianos realizados para los ordenadores Pc y compatibles.■

J.E.B.

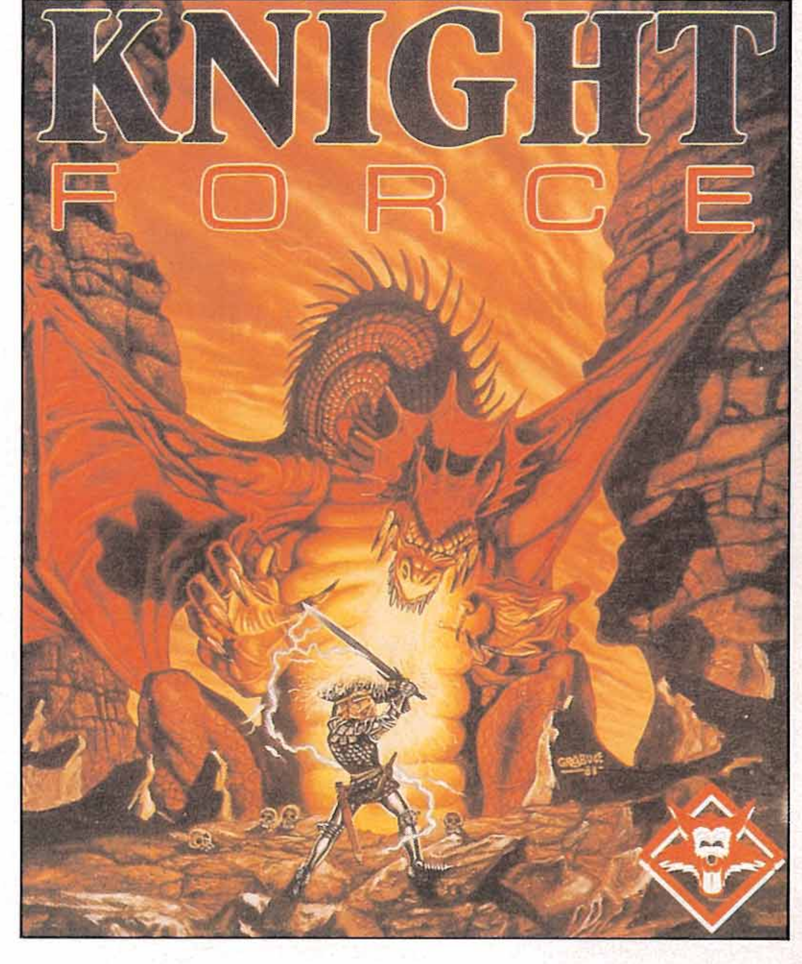




Luchando a través del tiempo

KNIGHT FORCE

- *TITUS*
- *Disponible: PC, Atari y Amiga*
- *V. Comentada: PC*



Después de una serie de programas típicamente arcades o automovilísticos Titus vuelge a la carga con un juego que se aparta de esta línea para adentrarse en el más complejo campo de las videoaventuras.

«Knight Force», que así se llama su nueva producción, es un desafío a través del tiempo en el que el caballero Fair-Storm tendrá que intentar rescatar a la princesa Tanya de las garras del diabólico Red-Sabbath.

Al comenzar nuestra misión lo primero que tendremos que hacer será atravesar una de las cinco puertas del tiempo que encontraremos frente a nosotros; cada una de ellas conduce a un lugar y a una época distinta, si bien en todas ellas tendremos que enfrentarnos contra todo tipo de agresivas criaturas así como contra cada uno de los cinco magos que Red-Sabbath ha enviado para acabar con Fair-Storm.

También en cada mundo tendremos que localizar y recoger un amuleto, si bien para ello tendremos previamente que destruir al guardián que lo custodia. Los amuletos sólo tienen utilidad en una determinada zona del tiempo, que no necesariamente tiene que ser aquella en la que los hemos encontrado.

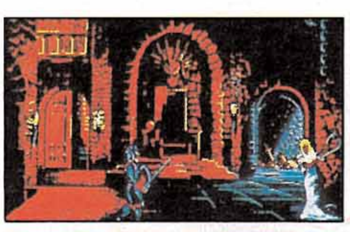
Para luchar contra nuestros enemigos contamos con una espada y un escudo, que combinados con los movimientos que es capaz de realizar nuestro caballero, nos permite no sólo destruir a nuestros rivales sino también defendernos de sus ataques o hechizos.

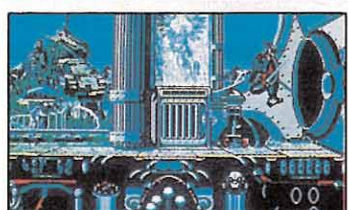
Desgraciadamente, estos movimientos resultan en muchos momentos excesivamente lentos y a menudo bruscos e imprecisos, lo cual, añadido a lo realmente difícil que resulta eliminar a ciertos enemigos, hace que el juego adquiera un nivel de dificultad sencillamente endiablado en algunos momentos.

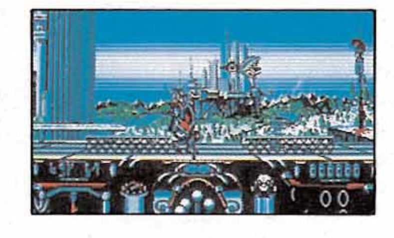
Gráficamente el juego está muy cuidado, y disponemos de la posibilidad de elegir entre cuatro tarjetas gráficas: VGA, EGA, CGA y Hercules. Cada una de las zonas del tiempo tiene su propio aspecto y en general los decorados de fondo resultan bastante espectaculares. El sonido por su parte también se mantiene correcto en todo momento, si bien se echa en falta la melodía digitalizada que Titus venía incluyendo últimamente en sus juegos para Pc y Compatibles.

En definitiva «Knight Force» es un juego de buena apariencia pero que peca de algo que nos parece imperdonable: su escasa jugabilidad.

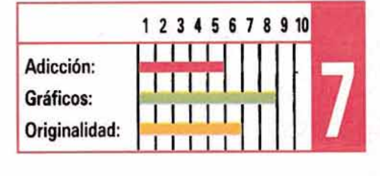
J.E.B.







El nivel de dificultad es, en algunos momentos, excesivamente endiablado, lo que no impide visitar la mayoría de los escenarios.



	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		7
Gráficos:		
Originalidad:		

Chicas, playa y voleibol

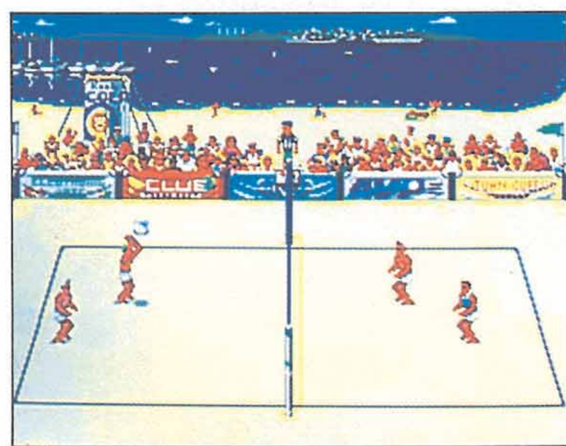
KINGS OF THE BEACH

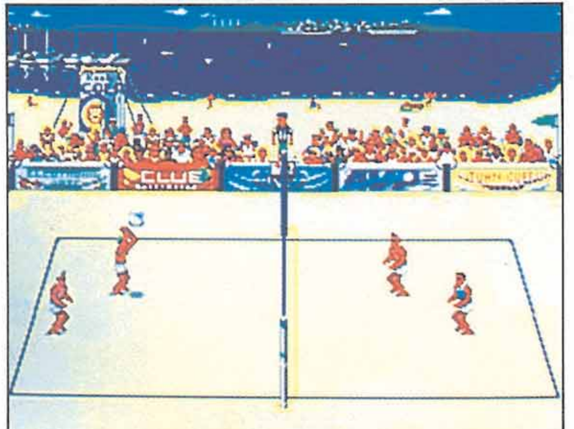


■ ELECTRONIC ARTS ■ V. Comentada: PC

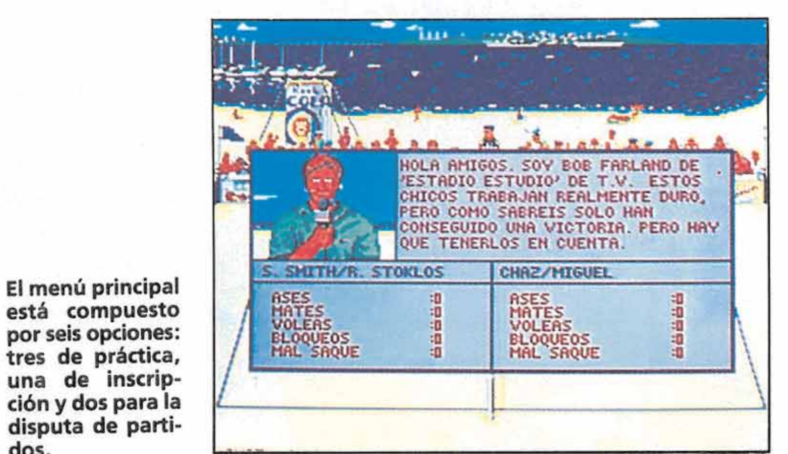
■ PC, ATARI ST, AMIGA

El voleibol es sin duda uno de los deportes que en menos ocasiones y con más poco acierto ha sido tratado dentro del campo de los simuladores deportivos. La compañía americana Electronic Arts ha querido realizar su propia intentona, y el resultado ha sido «Kings of the beach», un espectacular juego y un excelente simulador.





Los jugadores de un mismo equipo deben compenetrarse, tanto para atacar como para defender.



El menú principal está compuesto por seis opciones: tres de práctica, una de inscripción y dos para la disputa de partidos.

Lo primero a lo que hay que hacer referencia sobre «Kings of the beach» es que no reproduce exactamente el desarrollo de un partido reglamentario de voleibol, sino que simula una modalidad poco conocida en nuestro país pero muy practicada en las playas norteamericanas en la que los equipos contendientes, en lugar de estar compuestos por cinco jugadores cada uno, están formados por parejas de jugadores.

Obviamente, y dado que el tamaño del campo si que se corresponde con las medidas reglamentarias, no hace falta decir que los dos componentes del equipo, además de ser unos excelentes jugadores deben compenetrarse a la perfección para tratar, en todo momento, tanto de tapar todos los posibles huecos en defensa como de hilar a la perfección las jugadas de ataque para ganar el partido.

Otra cosa que no faltará a lo largo de la competición serán hermosas y morenitas admiradoras, así como una buena cantidad de público que animará incesantemente a los jugadores, pero en fin, dejémonos de preliminares y pasemos directamente a la acción...

El juego

El menú principal de selección de «Kings of the beach» —que reproduce una vista de una playa con campos de voleibol y una tienda— está compuesto por seis opciones diferentes: tres de práctica, una de inscripción y dos para la disputa de partidos y torneos.

En la tienda de inscripción, el primer lugar que deberemos visitar, encontraremos opciones para cambiar el número de jugadores (uno o dos), alterar los controles (podemos elegir entre dos combinaciones distintas de teclas, ratón o joystick), elegir el nivel de dificultad (fácil, medio y difícil), jugar con o sin sonido, así como optar por el modo de juego cooperativo o por el competitivo. Estas dos últimas opciones, que sólo tienen utilidad si en el juego participan dos jugadores en la cancha principal, sirven para elegir si los dos jugadores van a participar en un mismo equipo, o si lo van a hacer cada uno a un lado de la red acompañados por sus respectivos compañeros, controlados por el ordenador.

En cuanto a las tres opciones de práctica, éstas son: «bump», «set» y «spike». En «bump» tendremos oportunidad de entrenarnos en la recepción de los servicios del contrario, en «set» de aprender a colocarle el balón a nuestro compañero para que pueda rematar, mientras que en «spike» seremos nosotros los que tendremos oportunidad de adiestrarnos en el remate.

Por último en la cancha principal podremos jugar un partido de acuerdo con las características —en cuanto a número de jugadores, dificultad, etc— que hayamos definido en la tienda de inscripción, o bien, siempre que ya nos consideremos lo suficientemente experimentados, tomar parte en un torneo en el que nos enfrentaremos contra los mejores jugadores de este difícil deporte.

Sistema de juego

Además de los controles para mover a nuestro jugador en las ocho direcciones posibles, disponemos de otras tres teclas de control, cuya función depende directamente de cuál sea nuestra situación en el campo. Si estamos sacando, una de las teclas nos permitirá realizar un servicio colocado, otra un servicio elevado, y la otra un servicio en mate. Si por el contrario estamos atacando, con una tecla podremos dar un pase elevado y largo, con otra podremos colocarle el balón a nuestro compañero para que remate, y con la otra seremos nosotros quienes rematemos. En defensa las dos primeras teclas tienen la misma utilidad que en ataque, pero la tercera sirve para que podamos hacer bloqueos y taponar así los mates de nuestros contrarios.

En cualquier caso hay que hacer mención a una opción que el programa incluye y que facilita considerablemente el desarrollo del juego, como es, que una vez que iniciemos el movimiento hacia donde creamos que se va a dirigir la pelota el ordenador en cierta forma nos «ayudará», ya que por una parte moverá ligeramente a nuestro jugador y por otra le detendrá si alcanza el punto exacto donde debería colocarse.

Conclusión

«Kings of the beach» es un excelente simulador con un muy cuidado nivel técnico, algo que se nota no sólo en la rapidez del juego sino también en la calidad gráfica, que sobre todo si utilizamos una tarjeta EGA es bastante elevada.

Por otra parte el desarrollo del juego no es excesivamente dificultoso y sí muy divertido y adictivo, por lo que en conjunto cabe afirmar que el juego no sólo es con diferencia el mejor simulador de voleibol realizado hasta la actualidad, sino también uno de los mejores simuladores deportivos que hemos tenido oportunidad de ver en un compatible. Punto, set y partido para Electronic Arts... ■

J.E.B.



LOS INVENCIBLES

CABAL

- LA REVOLUCION DE LAS MAQUINAS RECREATIVAS
- EL ARCADE MAS JUGADO EN EUROPA
- PREPARADO, LISTO... ¡¡¡FUEGO!!!

BATMAN™

™

UN PERSONAJE DE LEYENDA
UNA PELICULA SORPRENDENTE
UN JUEGO QUE HARA HISTORIA

TM & © 1964 DC COMICS INC.

ocean

Esto es HOLLYWOOD

CON ESTE JUEGO PUEDES REALIZAR LA AVENTURA DE TU VIDA: UN VIAJE A HOLLYWOOD PARA TRES PERSONAS

ERBE

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
ERBE SOFTWARE, S. A.
C/ Serrano, 240 - 28016 MADRID
Tel. (91) 458 16 58





■ *ELECTRONIC ARTS*

■ *Disponible: PC*

■ *V. Comentada: PC*

Aprende a volar

CHUCK YEAGER'S
ADVANCED FLIGHT TRAINER V.2

Nos encontramos ante un nuevo programa de la conocida firma americana Electronic Arts, de los denominados simuladores de vuelo. En este caso, y como su predecesor el AFT v.1, escrito bajo el estricto asesoramiento del General Yeager; el primer piloto que cruzó la barrera del sonido con el ya mítico Bell X1.

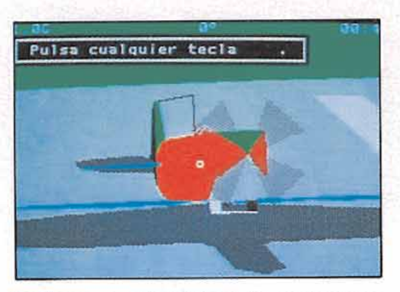
Esta nueva versión, corregida y aumentada, nos ofrece muchas más posibilidades en cuanto a situaciones, aeronaves para pilotar, —de la cuales hablaremos más adelante—, vuelo nocturno etc... Cabe destacar también su completo manual de vuelo, íntegramente traducido al castellano, así como la completa traducción del programa.

Su sencillez de manejo es otro de los puntos a destacar, ya que en él no son precisas las complejas plantillas a las que recurren otros simuladores, para que el usuario evite memorizar todas las funciones del programa. El AFT v.2 se maneja con una barra de menús en la esquina superior izquierda, con la cual, accediendo mediante la pulsación de la tecla ESC, controlamos desde el prototipo de avión que deseamos volar, -de entre las 18 aeronaves disponibles en total-, hasta el escenario de partida, pudiendo elegir desde el hangar principal del aeropuerto, alineaciones finales a pista, vuelo recto y nivelado y muchas más posibilidades.

El resto de los controles del avión son los clásicos de cualquier otro simulador de vuelo, controlando los distintos movimientos de éste con las teclas del cursor o, en el mejor de los casos, con un stick de vuelo, con lo cual el realismo es verdaderamente impresionante.

Las aeronaves en juego

Como mencionábamos anteriormente la posibilidad de elección de aeronave es una de las características más relevantes. Disponemos nada menos que de 18 aeronaves, entre las que se incluyen los más modernos cazas de combate «F-18», «F-16», los más destacados cazas de la Segunda Guerra Mundial «Supermarine Spitfire», «P-51», cazas de la Primera Guerra, «Showith Camel», «Spad», prototipos de caza silenciosa y espionaje «SR-71 Black Bird», «F-117» y una completa relación de los aviones más extraños , muchos de los cuales no fueron siquiera producidos, pero en los que nuestro trabajo como pilotos de prueba será evaluar y estudiar sus posibilidades de vuelo. También disponemos de modelos de avionetas deportivas, tales como la «Cessna 172 Skyhaw» y la «Piper Cherokee» para los amantes del vuelo tranquilo y por último la novedad, la mismísima «Space Shuttle» de los proyectos Columbia y Challenger, con la cual deberemos regresar a tierra sin combustible, comprobando el índice de planeo establecido por los ingenieros. Una completísima relación que se adapta a todos los gustos y posibilidades de elección.



Podemos seleccionar la aeronave que queremos pilotar de entre las dieciocho disponibles.



Su sencillo manejo, junto con la traducción del programa y el manual, es uno de los puntos a destacar.

En el tema gráfico destacar su calidad en tarjetas EGA y VGA donde la nitidez de colores y gráficos es increíble, añadiendo como ligera pega, que la máxima resolución en VGA no soporte el panel de instrumentos, siendo ésta una de las pantallas mejor cuidadas en cuanto a realismo y terminación. Cada avión respetando su época, tiene la suya diferente, no obstante se puede perfectamente pilotar atendiendo a los indicadores HUD de la pantalla.

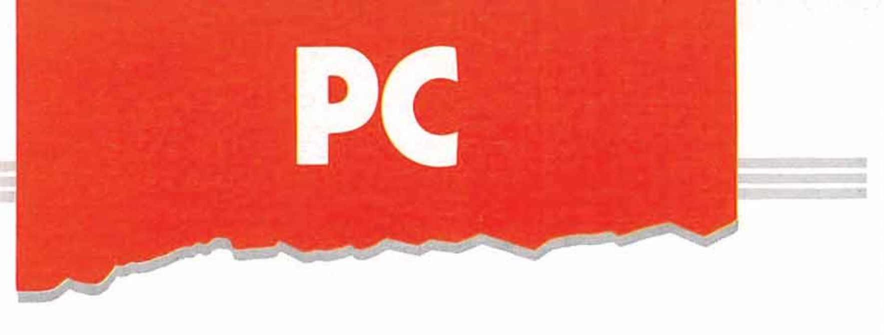
Instrumentación

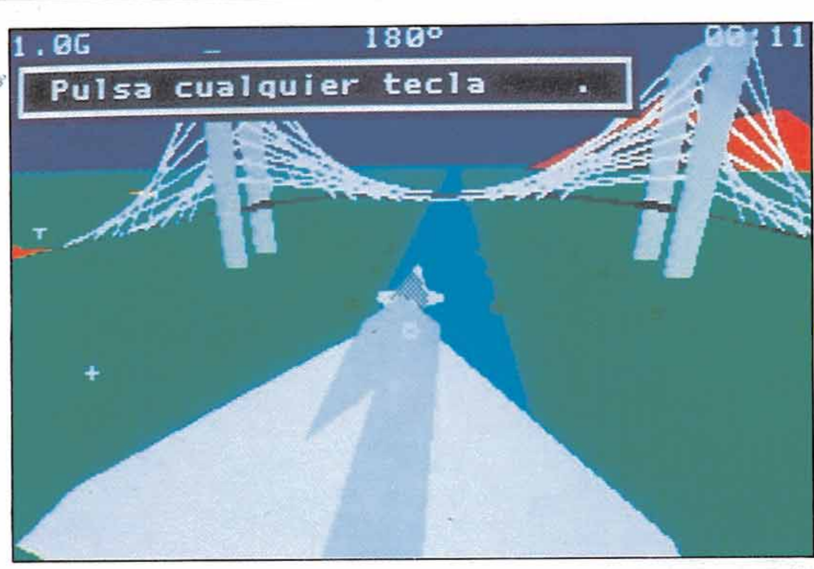
La instrumentación es la precisa para volar a estima, habiéndose omitido instrumentos de navegación, radios etc. Puede comprobarse el realismo y precisión de los indicadores analógicos, altímetro, variómetro, compás, reloj...etc., atendiendo al movimiento de las agujas, que puede calificarse de fantástico. Otra de las cualidades destacables es la posibilidad de observar nuestro avión desde infinidad de posiciones, con sólo indicarlo en el menú de vistas, o mediante las teclas de función.

También disponemos de un Zoom de hasta 256 aumentos, que pondrá cualquier detalle del paisaje a nuetro alcance. Las vistas desde el exterior del avión pierden un poco dependiendo del prototipo que estemos volando -en función del tamaño del gráfico- siendo algunas bastante buenas. Personalmente las mejores son las del «F-18» y las del «P-51».

Realismo a gran escala

El comportamiento en vuelo del simulador es bastante preciso, siempre dependiendo de las características del avión escogido , las cuales se nos presentarán junto con un esquema del avión cada vez que seleccionemos uno distinto. Los movimientos de alabeo, cabeceo, guiñada, etc..son bastante suaves una vez cogido el punto. Los virajes deberán coordinarse alerón-timón ya que no vienen coordinados, a diferencia de otros simuladores, produciéndose el famoso derrape lateral, muy bien indicado en los paneles de determinados aviones, con la conocida «bola». Otra particularidad del programa es el realismo con que el avión sufre ante nuestros excesos, disponiendo de un indicador de G.para prevenirlos. Claro que siempre podremos repetir, atendiendo a





Nuestro avión puede ser observado desde infinidad de posiciones, con sólo indicarlo en el menú de vistas.



El comportamiento en vuelo del simulador es bastante preciso tras unas primeras partidas.



La caja negra contiene toda la información sobre el vuelo.



El vuelo en formación está reservado a los más expertos.

los gráficos de la caja negra para no cometer las mismas «imprudencias». El resto de controles, Flaps, Tren , Gases, etc. operan igual que en cualquier otro simulador.

Conclusión

El programa bajo mi punto de vista está creado para personas que ya saben lo que es un avión y un simulador de vuelo, con lo que podrán sacarle el máximo rendimiento al programa. Tampoco deben olvidarse las opciones de instrucción, en las cuales el General Yeager nos va introduciendo en la temática del vuelo, hasta conseguir quitarnos un poco el vértigo y lanzarnos al mundo de la acrobacia aérea. Todo esto programado en un completo curso de vuelo en el que, día a día, podremos comprobar nuestros progresos. Para personas más experimentadas, el reto está en las competiciones y vuelos en formación, donde la dificultad realmente se agudiza.

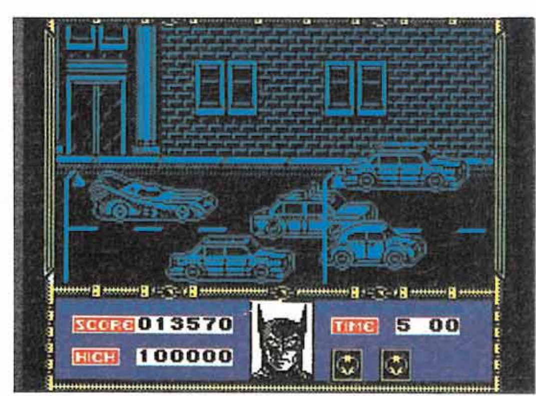
Sumando las características de este programa junto con una muy cuidada presentación tenemos un producto de gran calidad, que hará las delicias de los amantes del género, que podrán experimentar todas esas maniobras que parecen imposibles y que están al alcance de muy pocos afortunados con el mínimo riesgo. ¡Eso sí, de las broncas de Yeager no hay quien te salve!.

A.B.S. GHOSTRIDER

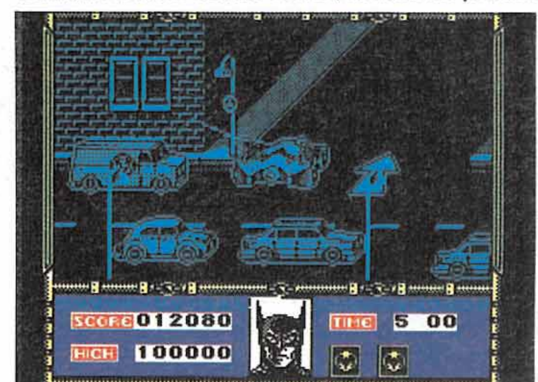

PARA HACER UN SUPERVENTAS
NO ES NECESARIO UTILIZAR EL NOMBRE
DE UNA ESTRELLA DEL FUTBOL...
KICK OFF
PENALTY
COMPUTER 84
ANCO 83
PLAYER 8
FOUL BY
PLAYER 8
COMPUTER 84
ANCO 82
ANCO
...ES NECESARIO
HACER EL MEJOR
SIMULADOR DE FUTBOL DEL MUNDO.
© 1989 ANCO SOFTWARE LTD.
Published by ANCO SOFTWARE LTD.
SYSTEM 4
Plaza de los Mártires, 10. Tel. 735 01 02. Fax. 735 06 95. 28034 MADRID

BATMAN





Conduciendo el Batmobile deberás intentar evitar el contacto con los demás coches, incluida la policía.



Con ayuda de la Batcuerda, el sofisticado vehículo se enganchará a las farolas para girar rápidamente.

Con esta tercera y, de momento, última aparición de Batman por las pantallas de nuestros ordenadores Ocean demuestra haber explotado al máximo la popularidad del hombre murciélago, haciéndole digno protagonista de algunos de los programas más merecidamente famosos de la historia. Pero esta tercera entrega es, si cabe, más grandiosa y espectacular que las anteriores pues se inspira en la película del mismo título, una película que ha traído consigo una moda sin precedentes de la que pocos parecen poder librarse.

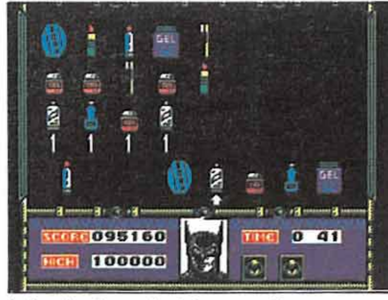
BATMAN



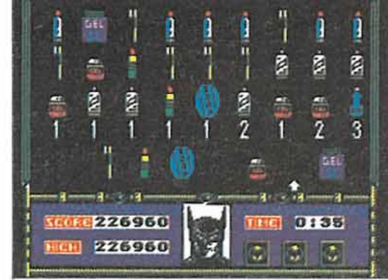
Bruce Wayne, poderoso hombre de negocios director de la fundación que lleva su nombre, no parece distinguirse externamente de otras muchas personas de parecidas características. Su vida diaria, dedicada casi exclusivamente a su trabajo, discurre dentro de los cauces de la más estricta normalidad. Nadie sospecha que, cuando cae la noche y la sombra del crimen envuelve las calles de la ciudad, Bruce Wayne se deshace de su personalidad habitual para convertirse en Batman, el hombre-murciélago, vigilante enmascarado de Gotham City.

A lo largo de las cinco fases en las que se divide el juego podrás seguir con fidelidad algunas de las más importantes escenas de la película en una gran adaptación de la misma.

Iniciamos la aventura con tres vidas. Contamos además con el inevitable indicador de energía que provocará la pérdida de una vida al agotarse, aunque la forma más rápida de comprobar el estado de nuestro personaje es observar el rostro que aparece en el centro de la pantalla. Inicialmente es la cara de Batman la que aparece en este espacio, pero a medida que perdamos energía la cara del Joker, el mortal enemigo de Batman, irá formándose en el mismo lugar. Existe además un indicador de tiempo que provocará la pérdida de una vida al agotarse. El tiempo inicial para cada fase varía para cada una de ellas.



Joker ha introducido un peligroso compuesto químico en tres productos.



La lógica permitirá a Batman encontrar los productos.

Cada fase resulta tan original y diferente a las demás como para convertirse en un juego independiente.

Primera fase: la fábrica química.

Tras escuchar una conversación entre el comisario Gordon y el alcalde, Bruce Wayne se entera de que Jack Napier, hombre de confianza del peligroso criminal Gus Grimsson, planea atacar con sus hombres la fábrica química Axis. Rápidamente Wayne toma el traje negro que le proporciona su secreta identidad de hombre murciélago y se dirige hacia la fábrica.

La gran fábrica química posee una estructura rectangular. Batman inicia su camino en el extremo inferior izquierdo y su objetivo consiste en perseguir a Jack Napier hacia la salida de la fábrica, en el extremo superior derecho. En su camino Batman tendrá que enfrentarse con dos tipos de secuaces de Napier que le atacarán respectivamente con disparos o granadas y podrán ser fácilmente eliminados disparando el batarang. También es preciso evitar los escapes de gas y las gotas de ácido presentes en lugares concretos del camino y ante los cuales el único arma es la rapidez de movimientos.

Las diversas cámaras de la fábrica química están separadas por varios muros y plataformas. Para avanzar eficazmente en su camino Batman puede utilizar las diversas escaleras o bien lanzar la batcuerda hacia plataformas superiores. Si existe una plataforma a la que sujetarse Batman quedará colgado de la cuerda y podrá bien trepar por ella o bien pulsar las teclas izquierda o derecha para balancearse sobre la misma y acceder de ese modo a lugarse especialmente difíciles. Es posible también descender hacia plataformas inferiores pulsando abajo-fuego, aunque es preciso calcular bien la altura para impedir que una caída excesiva suponga la pérdida de una vida completa. El tiempo asignado a esta misión es de ocho minutos y por suerte si fracasamos en un punto avanzado del recorrido no tendremos que comenzar desde el principio sino en la zona central de mapa.

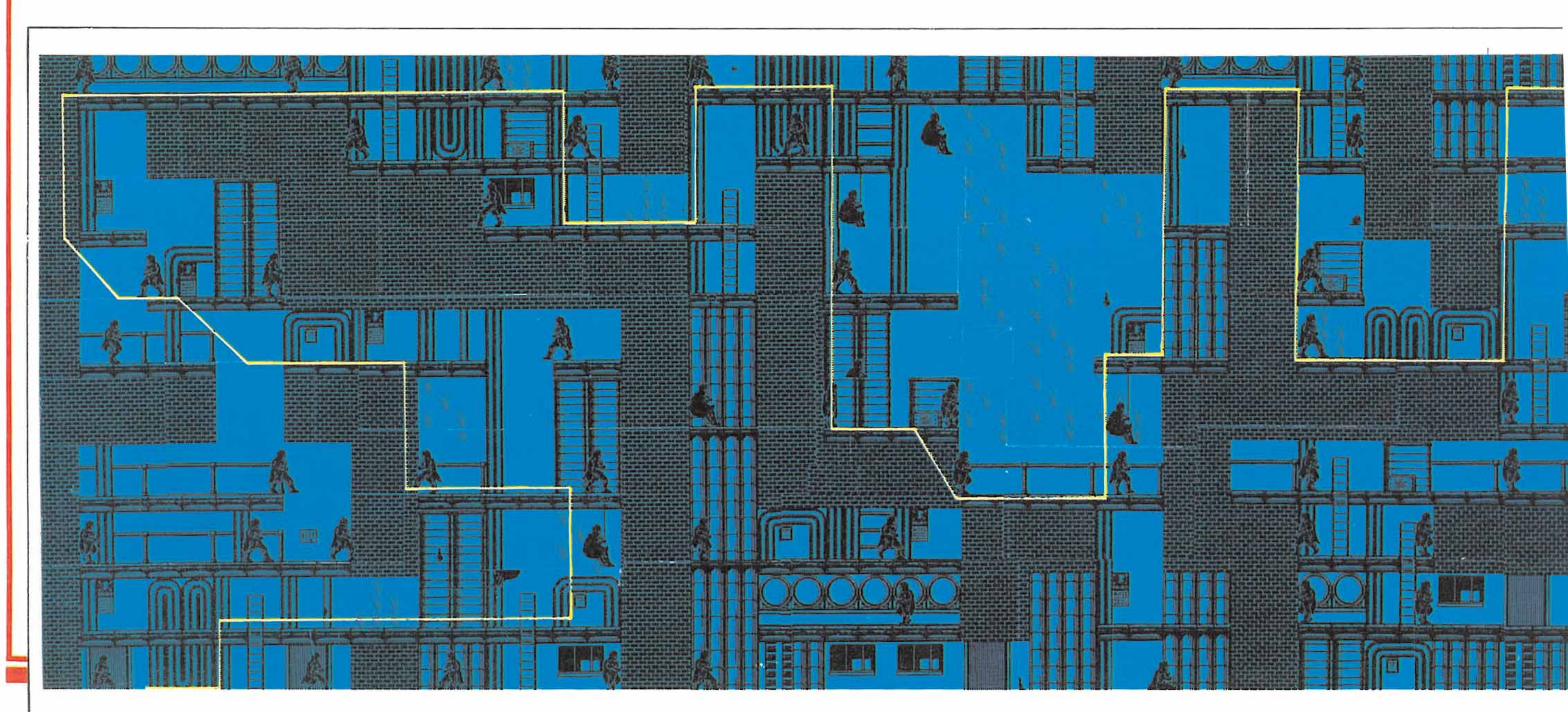


Ya en la última parte de este nivel Batman se encontrará frente a frente con Jack Napier, el cual comenzará a dispararle desde su posición en la parte superior derecha del mapa. Si consigues alcanzar a Napier con el batarang el malvado criminal caerá desde una elevada altura a una tina con residuos tóxicos. Napier no muere en la caída, pero los ácidos contenidos en la tina afectarán su cuerpo y su mente conviertiéndole en un desequilibrado. Sin darse cuenta de las consecuencias de su acto, Batman acaba de crear al Joker y se ha ganado un enemigo mortal.

Segunda fase: las calles de Gotham City (1)

Tras rescatar a Vicky Vale de las garras del Joker en el museo Flugelheim, Batman emprende el regreso hacia su guarida a bordo del batmóbile. Por desgracia las calles de la ciudad se encuentran plagadas de coches de los hombres del Joker y coches de la policía (la policía aún no sabe de qué lado de la ley te encuentras). Conduciendo el batmóbile por las peligrosas calles de la ciudad deberás intentar evitar el contacto con los demás coches pues ello supondría un importante decremento de tu nivel de energía.

El batmóbile está equipado con un sofisticado sistema de radar que le permite anticipar con tiempo la dirección correcta hacia la batcueva. La dirección viene indicada por una flecha que, señalando generalmente hacia la derecha, cambiará de orientación cuando estemos a punto de llegar a una curva importante. En dicho momento puedes girar en la dirección señalada o bien pulsar fuego para lanzar la batcuerda hacia una de las farolas que se encuentran en las esquinas de las calles, con lo que con-



El vigilante enmascarado

BATMAN

seguirás girar rápidamente sin disminuir la velocidad del vehículo. Contamos con cinco minutos para completar esta fase, al final de la cual obtendremos como bonificación la cantidad de tiempo restante.

Tercera fase: la batcueva

El Joker ha inventado un compuesto denominado «smilex» que al alcanzar a sus víctimas las destruye completamente dejándolas con una cadavérica sonrisa en sus rostros. El diabólico Joker ha introducido este compuesto en tres productos de consumo diario los cuales, una vez distribuidos en el mercado, se convertirán en trampa mortal de miles de personas inocentes.

La tarea de Batman es emplear el ordenador de la batcueva para localizar los tres productos concretos en los que ha sido introducido el «smilex», y para ello dispones de un minuto.

Esta fase consiste en una prueba de eliminación muy en el estilo del «master-mind», aunque bastante más sencilla. En la pantalla aparecerán varios productos de uso habitual y un cursor que puedes desplazar lateralmente. Pulsa fuego sobre tres de los productos y el ordenador te indicará el número de productos correctos aunque no te dirá cuáles son los acertados. Siguiendo un proceso deductivo en función de los aciertos que vayas obteniendo suponemos que no tendrás demasiados problemas para determinar con exactitud los productos que contienen el mortal compuesto y por tanto deben ser retirados del mercado.

Cuarta fase: las calles de Gotham City (2)

El Joker ha prometido repartir grandes cantidades de dinero entre los habitantes de Gotham City y las calles de la ciudad a medianoche están repletas de ciudadanos. Un gran desfile formado por gran cantidad de vehículos de los que cuelgan docenas de globos brillantes circula por las calles, pero sólo Batman sabe que estos globos esconden tras sus caras sonrientes suficiente gas smilex para destruir a toda la población de la ciudad, y los globos están a punto de explotar.

A bordo del batwing tu misión consiste en cortar las cuerdas que sujetan los globos con los bordes de las alas de la nave, pues de ese modo los globos se perderán en el cielo y el gas se disipará en la atmósfera. Sin embargo cada globo que sea destruido por el batwing o simplemente quede atrás sin ser liberado descargará su contenido mortal por las calles, con lo que perderás una buena parte de tu energía. También debes esquivar los helicópteros que el Joker envía para intentar interceptarte. Esta fase finalizará únicamente cuando se agote el tiempo inicial de cinco minutos.

Quinta fase: la catedral

Esta quinta fase resulta bastante similar a la primera pues de nuevo nos movemos en un gigantesco mapeado en el que hay que avanzar siempre hacia arriba para acabar definitivamente con el Joker. La estructura de las cámaras y pasillos da forma a la torre de la catedral de Gotham, lugar en el que ha entrado el Joker intentando escapar en el helicóptero que se encuentra en la parte más alta.

Tal como ocurría en la primera fase dispones de las escaleras distribuídas por las cámaras y de la batcuerda para avanzar en tu difícil camino. Han sido eliminados los peligros fijos tales como escapes de gas y gotas de ácido, pero en cambio se ha incrementado notablemente la dificultad de los movimientos y aparecen algunas trampas mortales en el suelo, debidamente señaladas en el mapa, que provocarán la pérdida inmediata de una vida. Asimismo algunas plataformas se desmoronan ante nuestros pies por lo que os recomendamos no permanecer nunca parados sobre un mismo lugar. Finalmente contamos con la presencia de unas peligrosas ratas imposibles de destruir que describen trayectorias definidas.



A bordo del Batwing Batman debe cortar las cuerdas que sujetan los globos.



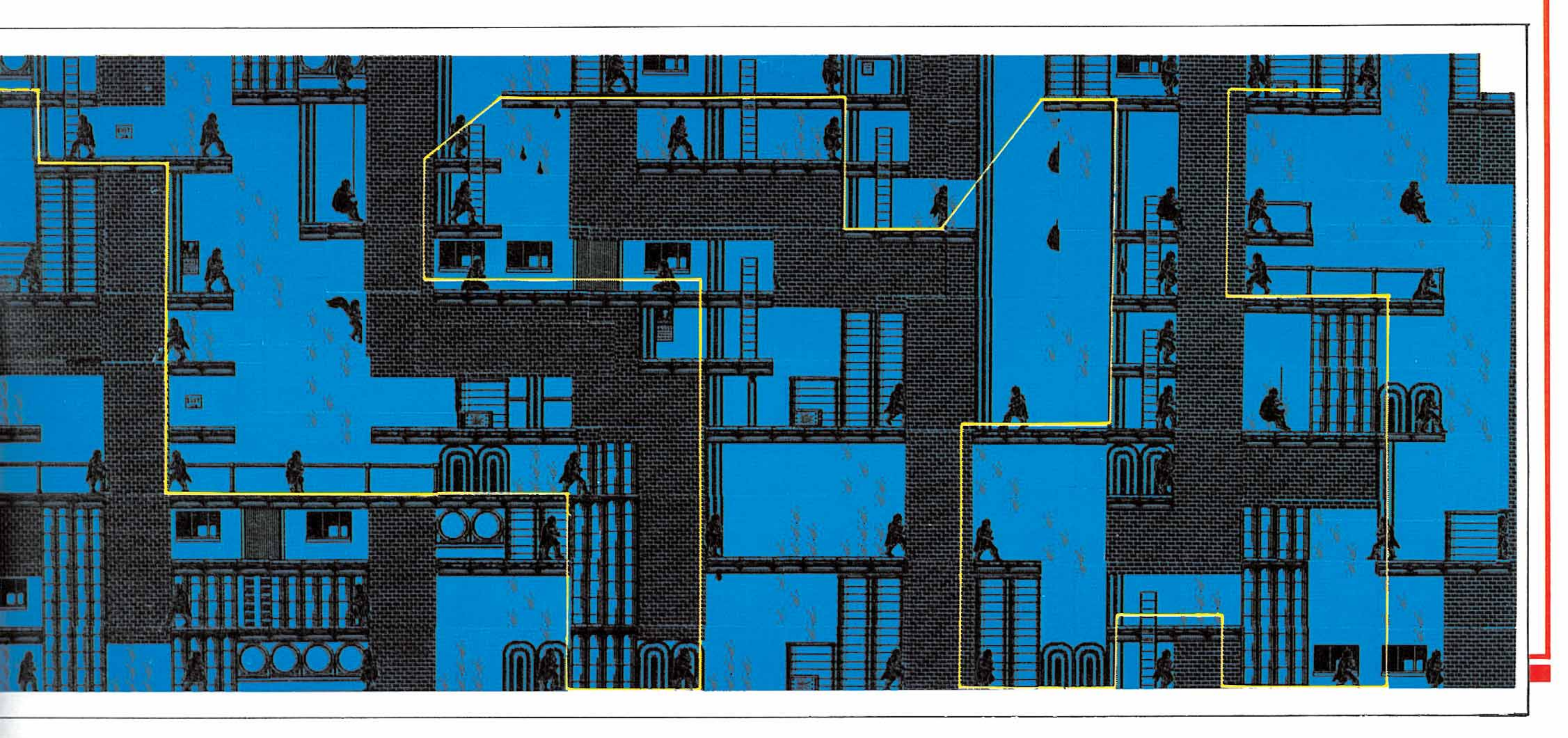
Nuestro héroe también hará frente a los helicópteros que Joker ha enviado.

La tercera entrega de Batman pasará a la historia del soft como una de las mejores aventuras realizadas hasta el momento.

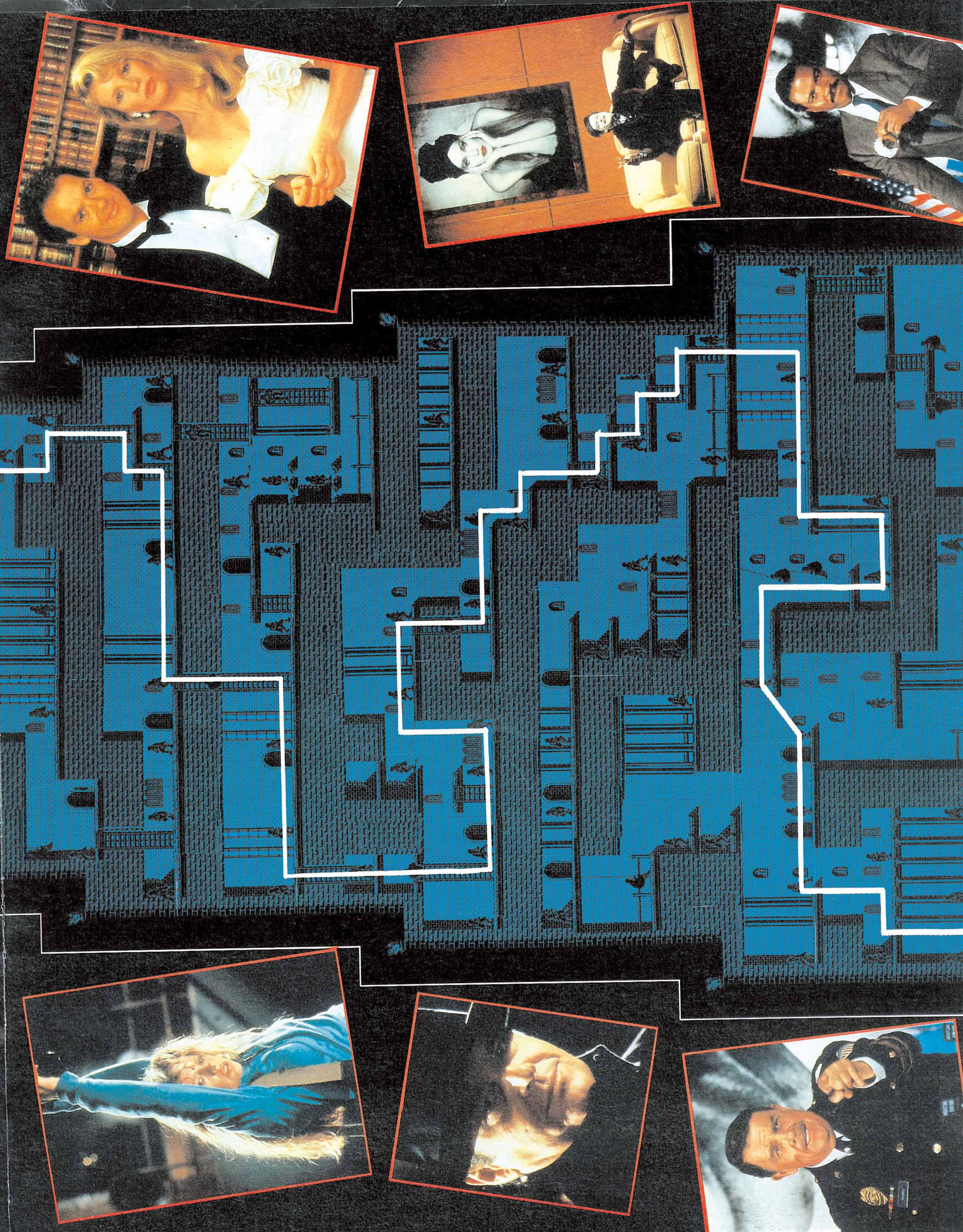
El ascenso es largo y difícil, con la complicación adicional de contar con sólo nueve minutos y tener que volver al comienzo de la fase cada vez que caemos a una trampa mortal o desde excesiva altura. La torre se estrecha a medida que avanzamos y en algunos puntos tendremos que balancearnos sobre la batcuerda para saltar sobre trampas imposibles de superar de otro modo.

Finalmente hemos llegado al último piso de la catedral. Tras destruir a los dos hombres que vigilan la zona debes desplazarte hacia la derecha y no detenerte cuando comiences a escuchar el sonido de un helicóptero. El Joker intenta escapar y de hecho se encuentra ya subiendo la escalerilla del aparato, de forma que tu única posibilidad de éxito es lanzar la batcuerda hacia arriba-derecha y alcanzar al malvado criminal mientras sube por la escalerilla. En una excepcional caída de decenas de pisos, el Joker perecerá en su contacto con el duro suelo, finalizando por fin la carrera del peligroso criminal que aterrorizaba a Gotham City. ■

P.J.R.




BATMAN
Mapa
MICRO
Mania
LA CATEDRAL





Games
SHINOBI
USA TUS ARMAS CON HABILIDAD Y MAESTRIA.
LA MISION ES PELIGROSA:
DEBERAS ENFRENTARTE A UN CLAN RIVAL EN
TU LUCHA POR LIBERAR A LOS NIÑOS
SECUESTRADOS DE LA ESCUELA DE NIN-JITSU.
PERO DISPONES DE UN GRAN RECURSO...
LA MAGIA NINJA TE AYUDA
CBM-64, SPECTRUM, AMSTRAD, MSX: 1200.-
AMSTRAD DISCO, SPECTRUM +3 DISCO, MSX DISCO: 1950.-
PC 5, PC 3, ATARI ST, AMIGA: 2500.-
SHINOBI
SHINOBI
DRO SOFT
C/ FRANCISCO REMIRO, 5, 28028 MADRID.
TELEFONO (91) 246 38 02
PEDIDOS, NUEVO TELEFONO: 256 17 09
veintinueve uno, s.a.



15 trucos para sobrevivir

PRIMERA FASE: LA FÁBRICA QUÍMICA.

1 El tiempo de que disponemos para llegar hasta Jack Napier está tremendamente ajustado, así que es imprescindible que aprendamos rápidamente el camino más rápido para llegar hasta él.

2 Dado que los escapes de gas y las gotas de ácido nos pueden sorprender en el momento más inesperado, es conveniente que intentemos memorizar su localización.

3 La batcuerda, además de permitirnos alcanzar plataformas elevadas, también puede ser utilizada como arma, y en concreto es sumamente útil para alcanzar a Jack Napier.

4 Una vez colgados de la batcuerda, y pulsando los controles de izquierda y derecha nuestro héroe comenzará a balancearse, lo cual nos permitirá acceder a plataformas inaccesibles por otro procedimiento.

5 El mejor momento para atacar a nuestros enemigos es cuando estos descienden por las escaleras, pues se hayan totalmente indefensos.

6 La táctica más aconsejable a seguir durante esta fase es intentar, primeramente, despejar nuestro camino del máximo de enemigos antes de avanzar por él.

SEGUNDA FASE: LAS CALLES DE GOTHAM CITY (1).

7 Generalmente, el lugar menos transitado por vehículos y por tanto por el que más rápido y seguro resulta conducir es por la parte superior de la carretera. Además esto nos permite tomar más fácilmente las curvas, lo cual en definitiva repara en un enorme ahorro de tiempo y de energía.

8 Si lanzamos la batcuerda hacia una farola en el momento de tomar una curva conseguiremos girar sin disminuir nuestra velocidad, con lo que ahorraremos también una considerable cantidad de tiempo.

9 En caso de que no podamos girar a tiempo en la curva que el radar nos indicaba podremos girar y volver atrás, pero en este momento tendremos que extremar nuestras precauciones ya que circularemos en sentido contrario al del resto de los coches.

TERCERA FASE: LA BATCUEVA.

10 El sistema más rápido consiste en probar diferentes combinaciones hasta que consigamos acertar dos elementos. Una vez hecho esto, y sustituyendo sucesivamente uno de los tres elementos de esta combinación por otro cualquiera podremos averiguar cuales de ellos eran los dos correctos, con lo cual sólo nos restará ir probando con los demás hasta que encontremos el tercero restante.

CUARTA FASE: LAS CALLES DE GOTHAM CITY (2).

11 La anticipación es la auténtica clave para solventar con éxito esta prueba; por ello es poco aconsejable permanecer en el fondo de la pantalla, ya que desde aquí nuestra movilidad y capacidad de reacción se ven notablemente reducidas. El lugar más aconsejable para permanecer en él es el centro de la pantalla, ya que ello nos permite perfectamente calcular el momento adecuado para intentar cortar las cuerdas de los globos o esquivar los helicópteros.

QUINTA FASE: LA CATEDRAL.

12 En primer lugar hay que decir que todos los trucos enumerados acerca de la primera fase son también válidos y sumamente útiles para esta quinta.(Si bien no existen, ni gotas de ácido ni escapes de gas).

13 Las ratas se mueven siempre de forma predefinida, y generalmente basta con esperar el momento justo para poder atravesar la plataforma en que se encuentran sin ningún tipo de problemas. En algunas ocasiones sin embargo podremos emplear un truco simple pero realmente eficaz: cuando una rata se aproxime hacia nosotros, lanzamos la batcuerda hacia el techo, permanecemos colgados durante algunos instantes a una pequeña altura sobre el suelo, y la rata pasará de largo bajo nuestros pies dejándonos así el camino libre.

CONSEJOS GENERALES.

14 En general, el hecho de que en la mayoría de las fases dispongamos de un tiempo limitado hace que movernos rápidamente, sea imprescindible para completar el juego.

15 Sin embargo junto a esto, la precaución y la observación detenida de cada situación, antes de actuar rápidamente, serán para nosotros armas casi tan eficaces como nuestro batarang o nuestra batcuerda.

MICRO Manía

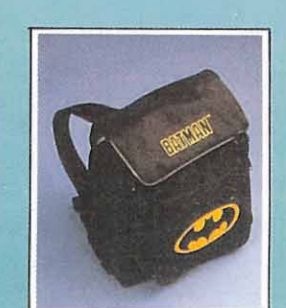
BATCONCURSO

ERBE

INVENTA TU PROPIO COMIC DE BATMAN

y consigue estos fabulosos premios

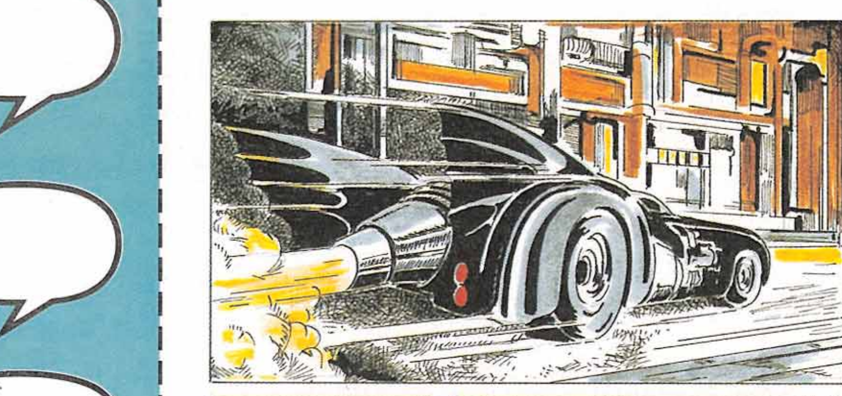




BASES DE PARTICIPACIÓN

El mecanismo no puede ser más fácil: se trata de inventar un guión para un comic de Batman. El dibujo ya te lo damos hecho. Recorta el comic por la línea de puntos incluyendo el cupón de participación que se encuentra al pie. Rellénalo con tus datos personales, sin olvidar ninguno. A continuación recorta los 10 bocadillos que están en blanco y piénsate un guión que sea lo más coherente, bonito, divertido, original o sorprendente que puedas, de acuerdo con las ilustraciones que te proponemos. Puedes utilizar tantos bocadillos como quieras (desde 1 hasta 10). Pégalos donde más te guste o adjudícalos a los personajes que más te interese y rellénalos con el texto adecuado en letras mayúsculas, lo más cuidadas posible.

Cuando lo acabes, mételo en un sobre y envíalo antes del día 30 de Noviembre a: MICROMANIA HOBBY PRESS S.A. Ctra. de Irún Km. 12,400. 28049 MADRID.



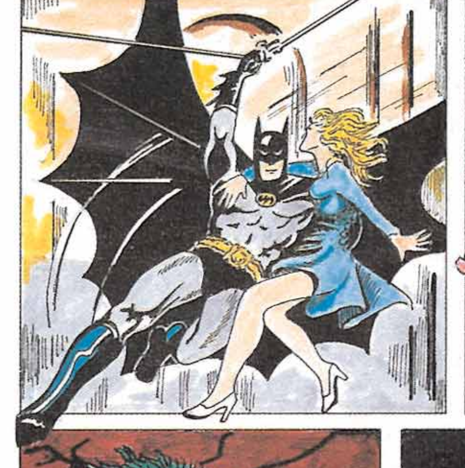
















NOMBRE ....

APELLIDOS ....

DIRECCIÓN ....

LOCALIDAD .... PROVINCIA .... C.P. ....

TELÉFONO ....

No olvides poner en el sobre «BATCONCURSO».

De entre todos los trabajos recibidos, seleccionaremos 51 que, a juicio de la redacción de MICROMANIA destaquen por alguna de las virtudes antes aludidas.

El ganador, además de ver publicado su trabajo en nuestra revista, recibirá una magnífica cazadora de BATMAN.

Los 50 siguientes serán premiados con una fantástica mochila, también de BATMAN.

¡A trabajar que hay poco tiempo!



¡¡MI



Las puntuaciones hasta ahora

ZZap64	95%
C + VG	93%
THE GAMES MACHINE	90%
ST FORMAT	92%

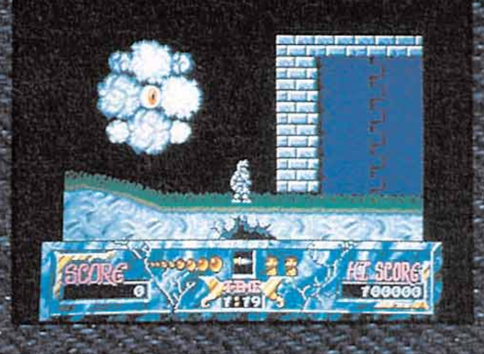


¡Todos los ingredientes necesarios para hacer un juego excelente! Trampas ocultas, secciones totalmente diferentes, velocidad digitalizada... ¡Un serio candidato a ser el arcade del año!

STRIDER



¡Un revolucionario concepto de juego! GHOULS 'N GHOSTS te da la oportunidad de conocer un nuevo sistema que adapta automáticamente la dificultad del programa a nivel de cada jugador. Si te gustó GHOST 'N GOBLINS... ¡¡¡prepárate a alucinar con su continuación!!!

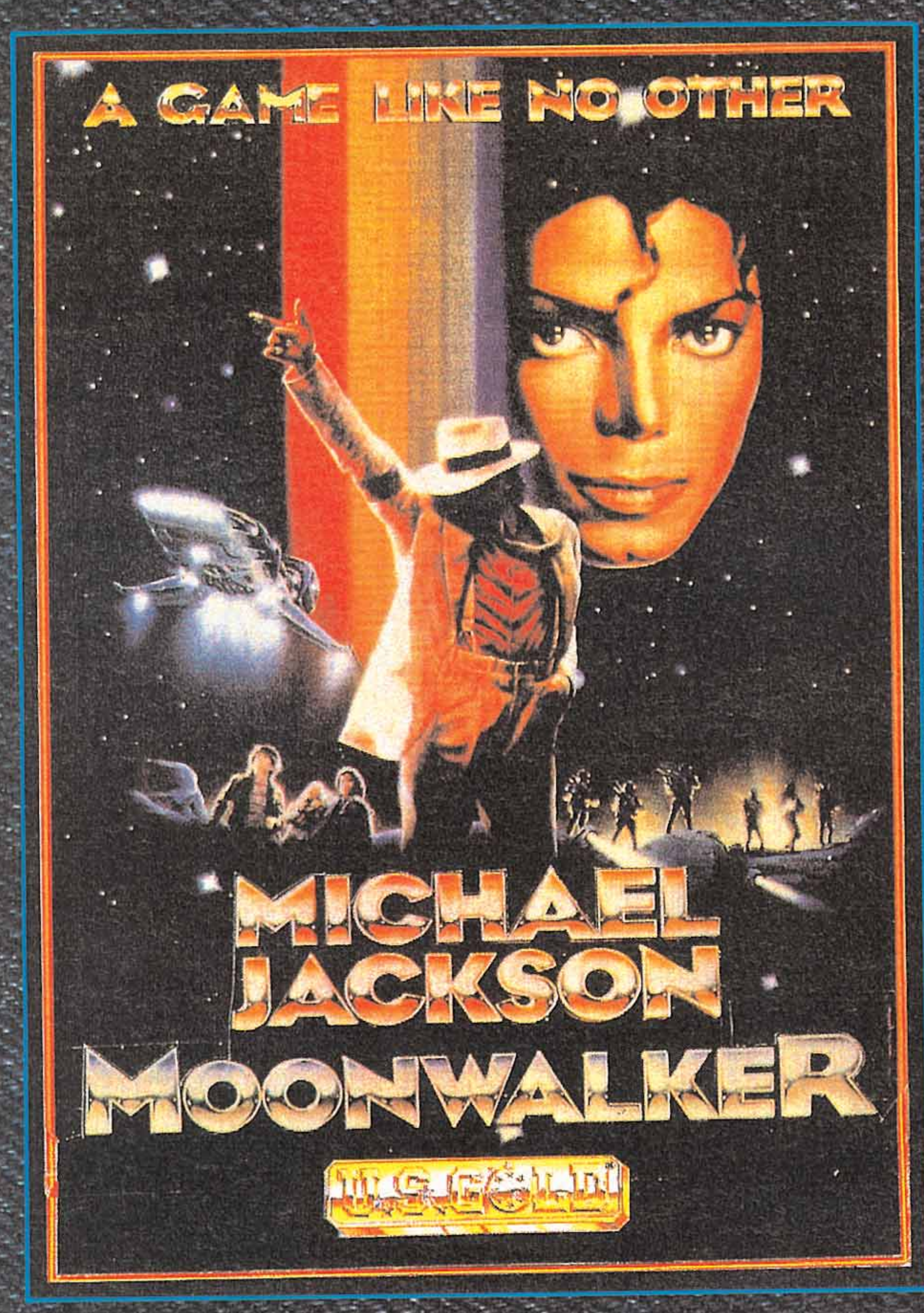


GHOULS 'N GHOSTS

AUTENTICOS ETIQ

RA!!





Tras haber batido todos los récords en el mundo de la música, con más de 100 millones de discos vendidos, Michael Jackson prepara su primer videojuego. En noviembre se levanta el telón. ¡Prepárate!





¡Todos pensábamos que era imposible mejorar OUT RUN! 700.000 copias vendidas en un año. Añádele mucha más velocidad, unos gráficos mucho más variados y cuidados hasta el mínimo detalle, la potencia del turbo, y tendrás en tus manos un auténtico desafío.



MOONWALKER

TURBO OUT RUN

JETA ROJA





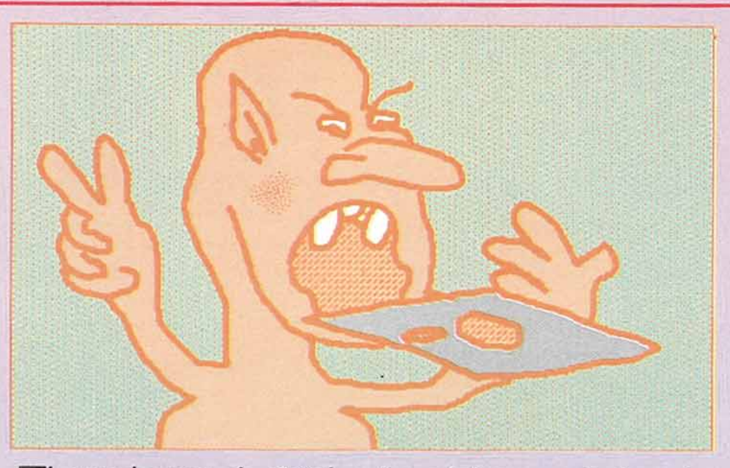
LICENCIA PARA DIRIGIR

Un tal C.C.C.P.I.G. (que por las iniciales se nos antoja que debe ser uno de nuestros primeros lectores checoslovacos) nos manda este curioso montaje fotográfico, en el que según él se puede observar a nuestro «amadiiiisimo» (por eso decíamos lo de según él) director, a punto de tomar parte en el rodaje de una nueva película sobre James Bond.

Al parecer el título del film será algo así como «Licencia para dirigir», y en él Mr. Gomez tendrá que luchar desaforadamente contra toda una horda de peligrosos redactores dispuestos a no poner un dedo sobre el teclado en todo el día...

P.D.: Que quede claro que, como se suele decir en estos casos, cualquier parecido con la realidad es mera coincidencia.

VIERNES 13: FALSA ALARMA



El pasado mes de Octubre las páginas —e incluso las portadas— de los principales medios de información escrita de nuestro país, se vieron, literalmente, invadidas por noticias relacionadas con un tema del que hasta entonces sólo se había hablado a nivel meramente anecdótico: los virus informáticos, y más concretamente, el Viernes 13, ya que, en el calendario del pasado mes, tal día y tal fecha coincidieron fatídicamente.

Expertos informáticos de todo el mundo fueron consultados sobre el tema; se habló largamente de hackers, virus, caballos de Troya, vacunas, etc..., y en general se creó un ambiente de tensa expectación que, al final, acabó por desencadenar una especie de histeria colectiva, que logró que, quien más, quien menos, se asomara a la pantalla de su ordenador no sin un cierto temor de encontrarse con una desagradable sorpresa.

Por nuestra parte sin embargo lo único que os podemos decir es que a pesar de que en la redacción de Micromanía se trabaja a diario con diferentes tipos de ordenadores (estas mismas líneas han sido escritas en uno de ellos) no pudimos detectar ningún tipo de anomalía y todos los equipos funcionaron correctamente.

Ello nos lleva a pensar que el alarmismo dkk eleie moei eoejjmñ, fl=e-ekeñkl, 75889m5,5'5--= r'-0r9r= rtlrtprtl.,ñ;'g -y-ty-t''t' 't'tptoñ ;98745674gh oio5k5k5k...

Ya veis, falsa alarma... ■

2002 Historias del Futuro

Diskette 2025

La silueta, enfundada en un caliente abrigo, anduvo entre la niebla, cortándola con sus pasos.

Llegó hasta la luz de la farola de la calle Bradbury 74. De entre las sombras, junto a un cubo de basura, surgió un hombre alto. Habló con voz profunda:

—El dinero.

Una mano acercó un sobre a la sombra. De pronto, se detuvo. Una sirena policial rugió en la intensidad de la noche. La patrulla continuó su camino.

La sombra, cubierta por la farola, recogió el sobre, contempló su interior, introdujo la mano en el bolsillo de su gabardina y extrajo un diskette de 3.5'' que tendió a la nerviosa silueta. Momentos después el hombre del callejón había desaparecido.

El individuo del abrigo corrió hasta la puerta de su apartamento. Miró nerviosamente a los lados. La abrió y se introdujo en él. Se apoyó en la puerta por unos instantes. Frías gotas de sudor resbalaban por su frente. El quería apartarlas con su mano pero ellas, implacables, volvían.

Se dirigió hacia su habitación-despacho, encendió la luz y lanzó el abrigo sobre una silla.

El PC-4327-AX descansaba con su consola apoyada sobre una mesa. El hombre sonrió. En su mano llevaba el diskette.

Conectó el ordenador después de despojarlo de su funda y una luz fluorescente iluminó la habitación. Un extraño interface estaba conectado al ordenador. De él surgían dos cables acabados en ventosas semejantes a las de un aparato de electroencefalografía.

Los ojos, extrañamente rojos, vieron como el diskette se introducía en la unidad de disco. Rápidamente, en la pantalla apareció el nombre «ARCADIANT». Era un arcade espacial que servía de tapadera de lo que realmente encubría el disco. El juego lo protegía de la policía.

El individuo pulsó RESET y apareció un pequeño programa con una serie de preguntas que contestó con la habilidad de un programador. Apretó un botón y una luz roja indicó que el interface estaba colocado. Se puso las ventosas adheriéndolas en su antebrazo. En el monitor se podía leer: «Pulse la letra M». El individuo apretó la tecla y cerró los ojos.

El teniente Burns observó cómo los enfermeros se llevaban los restos y los sacaban de la habitación. Todo estaba claro para la policía de estupefacientes.

El jefe de policía del distrito de Manhattan apareció en el lugar y se dirigió hacia el teniente.

—¿Qué ha sucedido? — preguntó.

—Otro caso señor —prorrumpió Burns— Esta vez ha sido un programador ejecutivo de la empresa Runaway S.A. Era un disco-adicto. Sufrió una sobredosis de información letal y sus neuronas artificiales no lo aguantaron. Aún tenía colocadas las ventosas. Parece ser que nos enfrentamos con un grupo que quiere eliminar a los androides disco-adictos y han introducido una droga de ataque de información muy superior a las demás; señaló la pantalla en la que se leía: «Fuera humanoides».

—Desde siempre dije que la idea de sustituir a los trabajadores en puestos tan importantes por androides de la 7.ª generación no daría resultado —dijo el jefe de policía— Son tan perfectos que tienen los mismos problemas que hasta hace poco tenían los humanos. Incluso la droga. ¿Crees que ésto durará mucho?

Burns sabía que aquel era el primer día del año 2025 y sabía que tendría todavía muchos trabajos como aquel pero se encogió de hombros y simplemente dijo:

—No lo sé, jefe. La verdad, no lo sé. ■

José Antonio Bonilla
(Barcelona)

¿Cómo es posible que los nuevos Atari 520 St lleven incorporada, sin modificar su precio, una unidad de disco de doble cara, en lugar de la de simple cara que hasta ahora incluían?

¿Cuándo será lanzado, por fin, al mercado el esperado SAM COUPE?

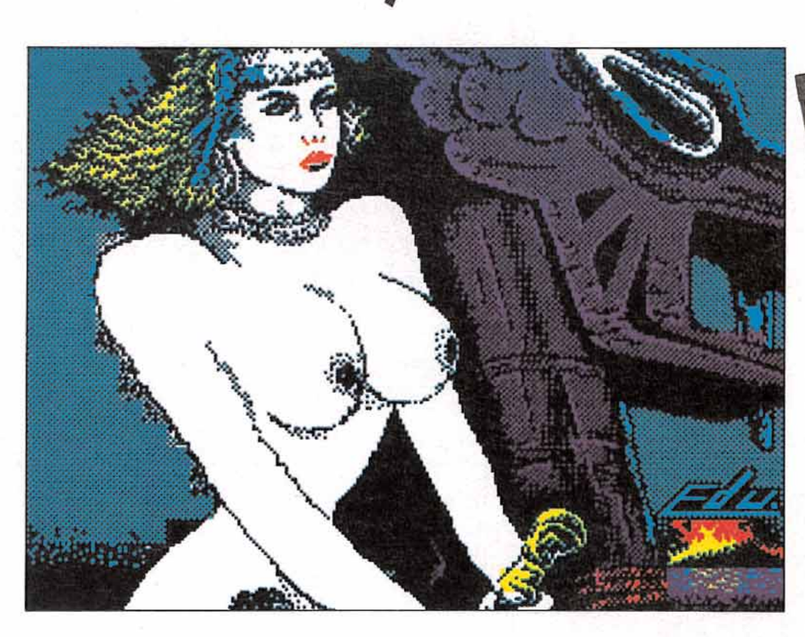
¿Porqué todos los directivos de Amstrad España han dejado los cargos que ocupaban hasta ahora?.

¿Qué razones impiden que las consolas portátiles, «Game Boy», de Nintendo estén disponibles en España durante las Navidades?.

Lamentable fue sin duda la desagradable sorpresa que se llevaron los miembros de nuestro equipo nacional, en la Primera Competición Internacional de Videojuegos, al descubrir que los juegos con que tenían que participar e incluso, las propias máquinas en que estos estaban cargados, les eran en muchos casos totalmente desconocidos. Pese a todo, y en claras condiciones de inferioridad, cumplieron más que dignamente, prometiendo solemnemente arrasar en próximas ediciones.

Formidable debe ser considerada, sin duda, la casi consecutiva aparición de tres nuevas compañías españolas, dispuestas a animar el panorama del software en nuestro país. Reiteramos nuestra bienvenida a Positive, Delta y Animagic, y alentamos desde aquí a los muchos y buenos programadores españoles, que nos consta existen, a que sigan sus mismos pasos.

La otra pantalla



¡Cómo sois!, ¡no nos pasáis ni una!. Tal y como efectivamente nos habéis reprochado en vuestras cartas, en nuestro número 15 sufrimos un pequeño despiste al afirmar que Hundra, la explosiva protagonista del juego de Dinamic, había desfilado por esta sección junto a sus bellas congéneres, Turbo Girl y Sabrina.

El caso es que, afortunadamente, no os habéis conformado con advertírnoslo sino que, además, habéis puesto manos a la obra —o al diseñador gráfico, como queráis— para subsanar este particular. Muestra de ello baste esta pantalla retocada por Eduardo Nabau y Miguel Molina, de Barcelona, que habla por sí sola... ¡caray con las vikingas!. ■

NO SOMOS NASA

REVISTA
DE PRENSA

THE WASHINGTON POST

Cita con Neptuno

A medida que la nave espacial *Voyager* 2 se adentra cada vez más en el espacio mandando informes y fotografías de Saturno, Urano y ahora de Neptuno, cada vez resulta más y más difícil para los que se han quedado atrás comprender la enormidad de las distancias. Un detalle puede explicarlo. Las órdenes de vuelo al *Voyager* 2 desde la base de Pasadena hay que darlas poco a poco, ya que los seis ordenadores de a bordo poseen en conjunto sólo 32 K de memoria, la milésima parte de la capacidad de cualquier ordenador personal con tratamiento de textos. ¿Y por qué una nave espacial tiene

32 K de memoria? Porque dejó este planeta en 1977, cuando los ordenadores eran un sueño futurista, cuando las calculadoras de bolsillo y el *chip* de silicio eran algo muy nuevo. El *Voyager* 2 ha estado viajando a unos 16 kilómetros por segundo desde antes de la revolución de los ordenadores, antes de que existieran los contestadores automáticos de teléfono y antes de la presidencia de Reagan. Durante todo este tiempo, éste y su gemelo el *Voyager 1* han tomado fotografías aplicadamente. Están los volcanes de Júpiter, las gigantescas bolas de nieve en los anillos de Saturno, la neblina y los relámpagos en la atmósfera de Urano. Ahora, con el *Voyager* 2 a 4.800 kilómetros de Neptuno, los científicos ya pueden distinguir cuatro anillos y su visión mejora. La NASA está recogiendo las imágenes por satélite y ofreciéndolas a las emisoras de televisión.

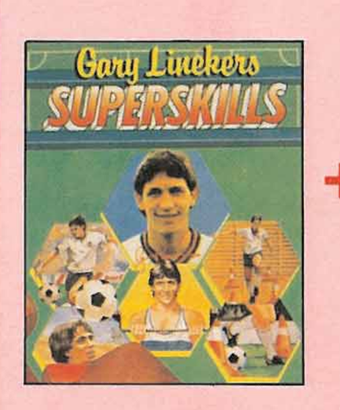
Washington, 16 de agosto

¡Fuera complejos!. ¿Qué tu Spectrum tiene sólo 48 K?... Pues es una auténtica maravilla. O, por lo menos, así lo parece comparado con toda una supuesta «virguería» de la ciencia como es el Voyager 2.

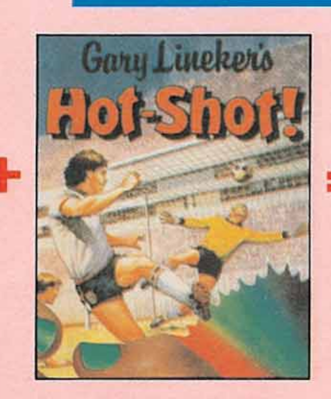
¿Increíble verdad?. Pues no tanto. Como nos ha revelado Alberto Ureña, de Madrid, en las páginas del diario «El País», y en el artículo que reproducimos, se reflejaba una información procedente del Washington Post en la que se incluían datos tan absolutamente sorprendentes como que las computadoras de a bordo de la nave espacial tienen en conjunto la increíble cifra de... ¡32 K!. (Leerlo, no tiene desperdicio).

Vamos, que por triste que parezca, el Voyager 2 nos habrá desvelado cientos de datos sobre Saturno, Urano y Neptuno, pero llevándolo a nuestro terreno no sirve ni para jugar al «Jet Set Willy»... No somos nasa. ■

Busca las diferencias



+



=



Una de las últimas curiosidades que nos ha deparado el mundo del software en nuestro país ha sido la aparición de una segunda parte del «Emilio Butragueño» que, como nos habéis hecho notar con las cartas que habéis enviado, no es tal, o por lo menos no exactamente.

Como bien afirmáis, «Emilio Butragueño 2» no es otra cosa que la edición española, traducida y cambiada de nombre y carátula, de dos programas que Gremlin comercializó hace ya casi un año —y que, no hace falta decirlo, nunca llegaron a ser editados en nuestro país—: «Gary Lineker's Hot-Shot» y «Gary Lineker's Superskills». ■

LA FRASE DEL MES

«Los últimos
serán
los primeros».

La «Armada Invencible» (más conocidos como los increíbles miembros de nuestro equipo nacional).

Os recordamos que si queréis colaborar con nosotros en la realización de esta sección debéis remitirnos vuestras aportaciones a Micromanía, Ctra. de Irún Km 12'400, 28049 Madrid, indicando en el sobre la palabra MICROMANIAS.

DEPORTE E INFORMÁTICA



El pasado día 12 de Octubre se celebró en Madrid la tercera edición de la Carrera de la Juventud, que este año contó con una cifra record de participantes. 14.000 jóvenes atletas de 8 a 15 años (frente a los 11.000 del año pasado) recorrieron los 6 kms. que separaban la salida de la meta, situada en el Parque de Atracciones.

Esta edición fue, además, noticia para el mundo informático, ya que entre los diferentes organismos y firmas comerciales que patrocinaron el evento se encontraba la distribuidora española MCM, que tuvo la simpática idea de sortear entre los participantes varios lotes de videojuegos.

Dos breves notas para cerrar esta información: primera, que se pretende que con el apoyo del ICI y la Comisión Nacional del V Centenario la edición del 92 se convierta en una gigantesca fiesta deportiva en la que participe toda la juventud hispano-americana; segunda y más curiosa, que para predicar con el ejemplo y, tal y como podéis ver en la imagen, uno de nuestros redactores, quiso tomar parte en el evento, participando como un corredor más... desgraciadamente su edad («algunos más de 20», confesó él) le impidió inscribirse reglamentariamente, pese a lo cual no renunció a acompañar durante algunos kilómetros a los participantes. ■



Así fue la fase

QUEDAMOS L

1A Competición Internacional de videojuegos

EL EQUIPO ESPAÑOL

				
Nombre: CARLOS ROJAS HINCHADO. Ciudad: Badajoz. Edad: 16 años. Ganador de Atari St en la Fase Nacional.	*Nombre: ROBERTO RODRIGUEZ TORRES Ciudad: Pontevedra. Edad: 14 años. Ganador de Spectrum en la Fase Nacional.*	*Nombre: PEDRO HIDALGO MARTIN. Ciudad: Oviedo. Edad: 15 años. Ganador de Amiga en la Fase Nacional.*	*Nombre: MIGUEL ANGEL DIAZ MARTIN. Ciudad: Oviedo. Edad: 15 años. Ganador de PC en la Fase Nacional.*	*Nombre: JUAN JOSÉ GUERRA MARTÍNEZ. Ciudad: Sevilla. Edad: 15 años. Ganador de Amstrad CPC en la Fase Nacional.*

Desde luego resulta mucho más elegante decir que hemos quedado los terceros, en vez de reconocer que fuimos los últimos, ya que los paises participantes eran sólamente tres. Sin embargo, no es el momento de entristecernos por el hecho, sino de recapitular sobre los acontecimientos, felicitarnos por haber conseguido llevar a buen término un evento de esta categoría y conformarnos con aquello de que lo importante es participar. En este reportaje se recoge la narración de lo que han sido estos cuatro intensos días en los que ha tenido lugar la Fase Internacional del 1^{er} European Videogames Championship.

Los cinco ganadores de la Fase Nacional, que como recordaréis constituían el equipo español, fueron los encargados de representar a nuestro país en la competición internacional.

La aventura comenzó en las tres estaciones de tren de Madrid, ya que el destino quiso que los jugadores procedieran de los más diversos y alejados puntos de la geografía española.

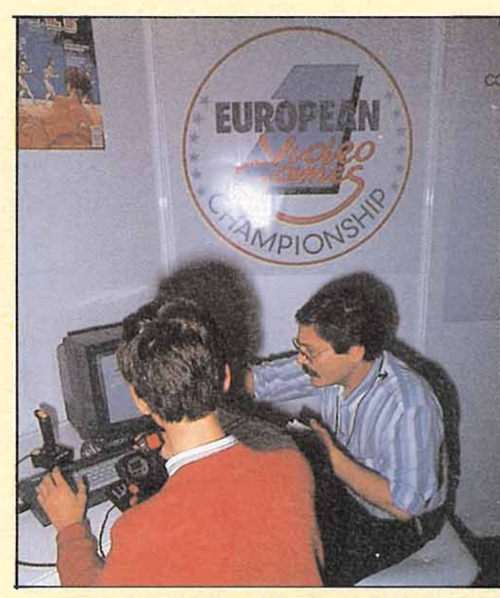
No sólo hubo retrasos de varias horas en la llegada de los diferentes trenes —lo normal tratándose de Renfe— sino que uno de los jugadores no llegó a la estación en el tren previsto. Incluso por un momento llegamos a temer que nuestro equipo internacional se viese reducido a sólo cuatro participantes.

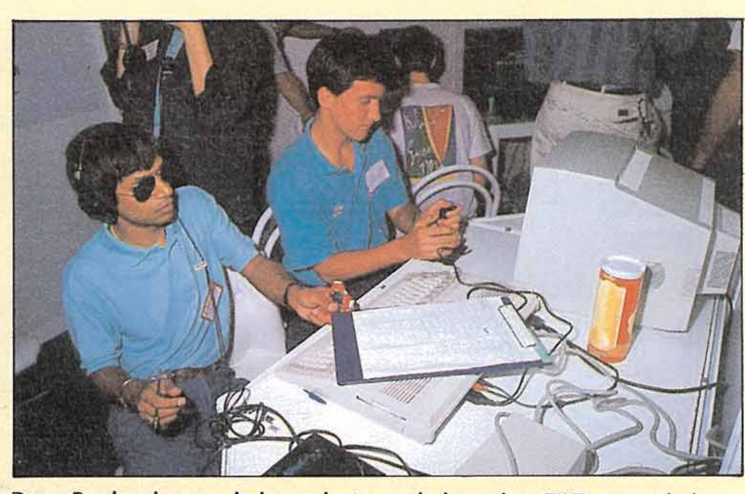
Afortunadamente apareció poco después junto con sus padres, que le habían acompañado en coche hasta Madrid.

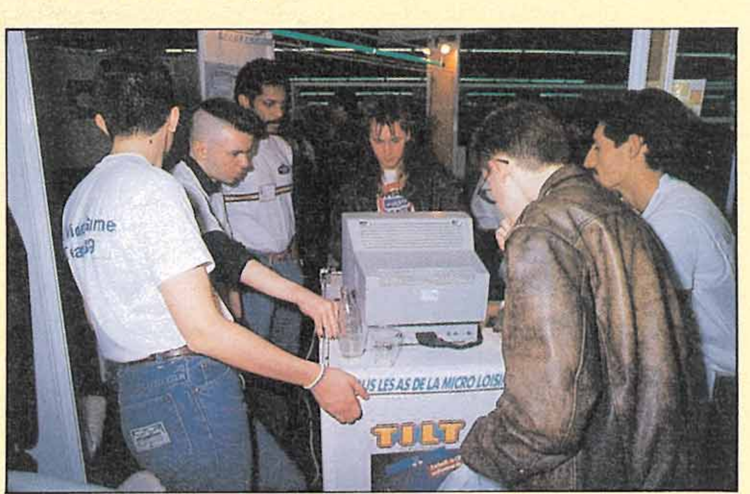
A la mañana siguiente, superadas las dificultades de coordinación, documentación, etc., nos dirigimos por fin, cargados de ilusión, los siete integrantes del equipo español —cinco participantes y dos representantes de MICROMANÍA— hacia el Aeropuerto, donde un vuelo directo nos condujo a París en un par de horas.

Nada más llegar y con objeto de que nuestros participantes tuviesen una agradable jornada de relax previa al gran desafío, organizamos un «tour» en autobús por todos los sitios más interesantes de París: La Torre Eifell, La plaza de Concordia, el arco del Triunfo, etc. Después de comer y realizar algunas compras de «souvenirs», nos dirigimos de nuevo al hotel para descansar.

A las nueve de la noche acudimos a la cena de bienvenida que TILT, la revista francesa que hacía de anfitrión, había preparado para todos los asistentes. Posteriormente tuvo lugar una fiesta, en una de las discotecas más de moda en París, a la que desgraciadamente no pudieron asistir nuestros jugadores, ya que en Francia llevan a rajatabla el tema de que estas


Miguel Angel Díaz Martín durante la fase de entrenamiento en el «Forgotten World» para Amstrad CPC.


Dany Boolauck, uno de los redactores de la revista TILT, controla la actuación de nuestro representante Pedro Hidalgo Martín en Amiga con el «The New Zealand Story».



El equipo inglés al completo se entrena con el «Turbo Cup» de Atari, prácticamente desconocido para ellos; incluso se solicitó que fuera retirado de la competición.

final de París

OS TERCEROS

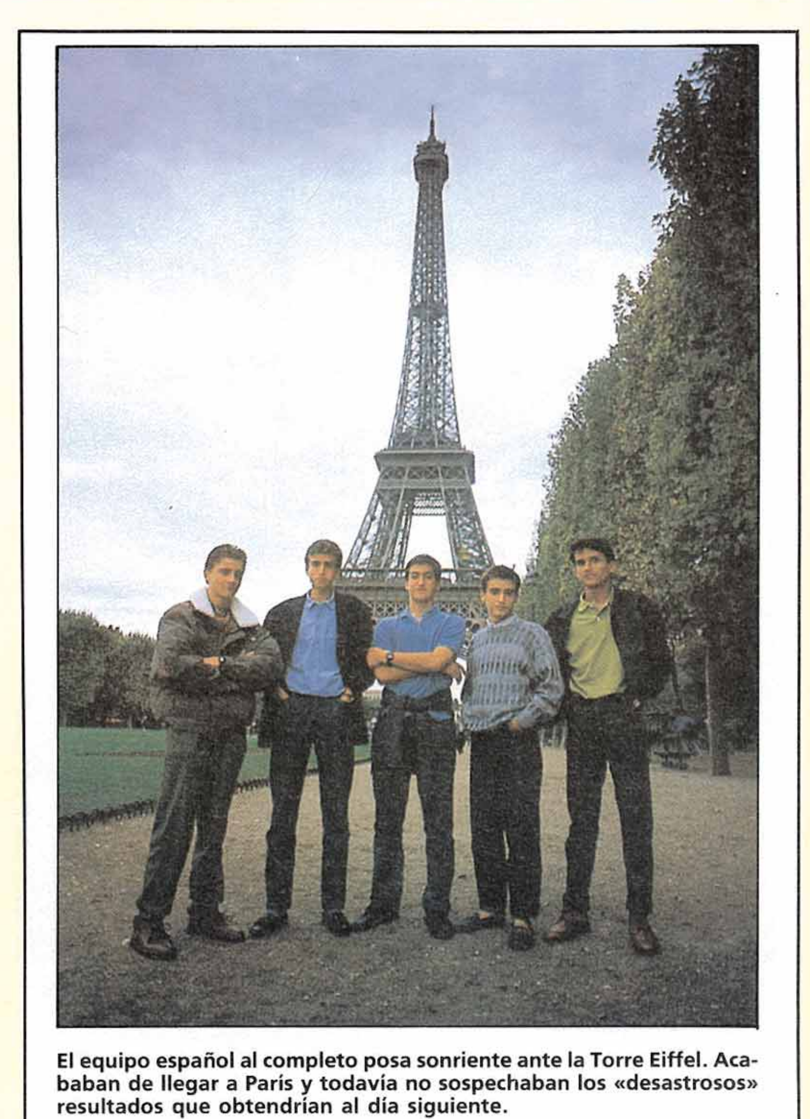


Un momento de la competición. Máxima concentración, cada uno a lo suyo.





Dos jugadores españoles junto con la intérprete durante los entrenamientos.



El equipo español al completo posa sonriente ante la Torre Eiffel. Acababan de llegar a París y todavía no sospechaban los «desastrosos» resultados que obtendrían al día siguiente.

cosas son sólo para mayores de 18 años.

A la mañana siguiente y tras desayunar nos dirigimos al Salón de La Micro, en el seno del cual tenía lugar la competición.

Durante toda la mañana se desarrolló la final Nacional francesa y a eso de las dos comenzó la gran prueba internacional.

Los jugadores tuvieron oportunidad de entrenarse en todos los juegos que les eran previamente desconocidos, si bien es verdad que dispusieron de un tiempo mínimo para hacerlo.

La competición comenzó de forma simultánea para todos los paises. En cada ordenador se situaron jugadores de los diversos equipos y se fue tomando nota de las distintas puntuaciones obtenidas en un tiempo de juego de tres minutos.

Luego, en posteriores rondas, fueron concursando todos los jugadores en todas las máquinas elegidas.

Aproximadamente a las cinco de la tarde se procedió al recuento de puntuaciones y a la correspondiente entrega de premios.

El mejor equipo resultó ser el Inglés y el mejor jugador Guillaume Noiret, de Francia.

Las causas de un desastre aparente

Cuando se celebra, como en este caso, una competición de carácter internacional, es muy difícil, por no decir imposible, llegar a un acuerdo pleno entre todos los que contribuyen a su organización. Es imposible que el cien por cien de los factores que intervienen resulten satisfactorios para todas las partes. La cosa se complica, además, si el ámbito en el que se basa la competición (en este caso el mundo de los videojuegos) es totalmente distinto en cada uno de los paises que intervienen en la competición.

Uno de los programas más complicado fue «Captain Silver». Era la primera vez que oíamos hablar de este programa, tanto en la redacción de MICROMANIA como en lo que respecta a los propios participantes, y lo malo es que de nada hubiera servido cambiar el juego por otro, ya que nadie tiene la culpa de que ese artilugio que se denomina «Consola Sega» prácticamente se desconozca en nuestro país.

Otro tanto cabe decir de la consola Nintendo, aunque afortunadamente en este caso, «Super Mario Bros» era conocido en su versión para máquinas arcade. En consola resulta prácticamente idéntico en concepción, pero con el inconveniente que apuntaba Pedro: «Estos mandos tan pequeños, se te pierden entre los dedos y es imposible controlar».

Juan José nos dió una primera alegría cuando consiguió colocarse en cabeza con el «Forgotten World», programa bastante conocido por el público español. Sin embargo de nada nos sirvió pues al poco tiempo fue superado por varios franceses.

Alemania se retira

Cada país organizó las Fase Nacional como le pareció más oportuno. Nosotros, en nuestro afán de ser justos y ecuánimes complicamos el asunto hasta lo inverosímil, con un enorme despliegue organizativo que no ha tenido reflejo en ningún otro país Europeo.

Una de las revistas organizadoras en principio, la alemana SMASH, tuvo dificultades económicas a mitad de la competición lo que le llevó no sólamente a retirarse de la misma, sino a dejar de existir como publicación.

Con este panorama, los jugadores alemanes se quedaron sin patrocinio y no tuvieron más remedio que apartarse de la competición.

En el caso de España, como es sabido de todos, la participación ha sido masiva. Nada menos que 525 jugadores en la fase Local, 110 en la fase Nacional y 5 en la Internacional. La competición en nuestro país se ha desarrollado a lo largo de 6 meses (desde Mayo a Octubre).

En Francia la competición Nacional se llevo a cabo en un solo día, justamente el anterior al de la fase Internacional. Ha tenido además el importante inconveniente de que sólo han participado jugadores de París ya que los de otras localidades no se arriesgan a acudir al Salon de la Micro, sin tener la seguridad de conseguir alguna compensación.

Curiosamente en España no hubo ningún jugador seleccionado ni de Madrid ni de Barcelona, a pesar de haber sido las dos poblaciones con mayor número de asistentes.

El próximo año, basándonos en la experiencia que se obtiene siempre que hay una «primera vez», habrá que revisar muchos conceptos en los que se basa un campeonato de este tipo. Quizás no se trate tanto de dar la oportunidad de participar a todos los lectores como de «encontrar» un equipo de verdaderos profesionales del videojuego.

En Inglaterra toda la competición ha sido patrocinada por

RELACIÓN DE PARTICIPANTES EN LA FASE FINAL

Nombre	AMIGA (The New Zealand Story)	ATARI (Turbo Cup)	AMSTRAD (Forgotten World)	NINTENDO (Super Mario Bros 2)	SEGA (Capitán Silver)
Marc Alvarez	39.541	3.06.5''	1.500	40.000	17.300
Fabrice Wang	16.200	2.51.4''	3.900	26.053	25.400
Xavier Flament	29.025	2.30.5''	1.750	28.100	15.800
Guillaume Noiret	47.500	2.35.8''	6.525	41.950	23.700
Jean F. Versat	18.400	2.32.9''	2.200	41.300	15.700
Julián Rignall	41.025	2.51.6''	5.350	91.100	23.900
Martín Deem	53.703	2.59.6''	2.225	72.950	26.600
Paul Glancey	18.400	3.22.1''	2.150	51.900	21.700
Start Campbell	38.050	3.03.6''	4.000	5.900	14.900
Simón Hadtington	56.526	2.49.6''	4.325	31.850	21.800
Juan José Guerra	38.725	3.13.9''	2.950	33.250	11.800
Roberto Rodríguez	23.050	3.58.2''	650	31.800	15.400
Miguel A. Díaz	17.950	3.14.5''	2.050	3.350	18.800
Carlos Rojas H.	35.925	3.10.0''	2.425	25.100	20.200
Pedro Hidalgo	14.975	2.56.2''	1.325	24.200	9.400



U.S.GOLD, pero tampoco se han complicado mucho la vida en la elección de sus jugadores, ya que no sólo no han celebrado fase nacional (los jugadores han sido elegidos por los redactores de Computer & Video Games), sino que incluso dos de ellos —los mejores— eran colaboradores de la propia revista, es decir, auténticos profesionales del videojuego.

Otro factor a considerar es que en la próxima edición habrá tres nuevos paises o quizás más. De momento han confirmado su asistencia Alemania, Italia y Suecia.

Juegos ingleses y franceses

Otro importante condicionamiento, que indudablemente otorgaba ventaja a Inglaterra y Francia sobre nuestro equipo, era el hecho de que los programas eran ingleses y franceses, lo que les hacía sentirse como en casa.

Los ingleses, que eran verdaderos profesionales, no podían hacer otra cosa que ganar, puesto que, contrariamente a los españoles y franceses que eran jugadores de a pie, ellos si han tenido acceso a todos los juegos, consolas y versiones habidas y por haber.

Curiosamente, el único juego de U.S.Gold elegido («Forgotten World»), que como sabéis era el patrocinador oficial de la fase inglesa, fue en el que peor puntuación logró el equipo británico. No ocurrió lo mismo con «Turbo Cup», que sí fue el mejor para los franceses. El título de «Mejor Jugador Europeo» fue logrado precisamente por un francés al volante del «Turbo Cup» y, por supuesto, de todas las demás máquinas.

Los juegos elegidos para la final española fueron, como recordaréis, «Ulises» de Opera Soft, «Double Dragon» de Melbourne House, «Skweek» de Loriciels, «Operation Wolf» de Ocean y «Blasteroids» de Image Works.

En el caso de los franceses los juegos seleccionados fueron los siguientes: «Turbo Cup» de Loricels, «Skweek» también de Loricels, «Forgotten Worlds» de U.S.Gold, «Gradius» de Konami para la consola Nintendo y «Captain Silver» de Sega para su consola.

Otro factor bastante desfavorable para nuestros participantes fue, sin duda, el hecho de que ni el Spectrum ni el PC, los dos ordenadores que actualmente tienen mayor difusión en nuestro país, hayan sido incluidos en la final.

Cuando jugó Pedro en el «Turbo Cup» se situó justo por debajo de los tres franceses que, dicho sea de paso, estaban superentrenados. El equipo inglés protestó por la elección de «Turbo Cup», que parece ser que no ha sido distribuido en Inglaterra. A pesar de todo permaneció entre los juegos seleccionados para la final europea. No ocurrió lo mismo con «Skweek» que, al haber sido uno de los juegos utilizados en las finales francesa y española, podía suponer en alguna medida ventaja para estos equipos. Desgraciadamente fue sustituido por « The New Zealand Story», que además de que hace muy poco tiempo que puede encontrarse en España (al menos un mes menos que en Inglaterra) y de no ser precisamente un número uno en cuanto a difusión, provocó cierto malestar entre los representantes de U.S.GOLD, ya que el programa en cuestión es de OCEAN. ■



La totalidad de los participantes posa para la prensa.

El redactor jefe de la revista TILT, presentó a Guillaume Noiret (mejor jugador europeo).



Grandes manifestaciones de júbilo entre el equipo inglés al conocer el dato de que habían ganado el premio al mejor equipo europeo.



Marc Alvarez y Fabrice Wang reciben los premios que les acreditan como primer y segundo clasificado en la Fase Nacional francesa.

...y también hubo una feria

El Salón de la MICRO es el nombre de esta feria, en el marco de la cual se celebró la competición Internacional de videojuegos. En esta exposición, que es como un PCW a la francesa, las más importantes compañías de software, tanto a nivel de productores como de distribuidores, presentaron sus novedades para la campaña de Navidad.



Ubi Soft, distribuidor y productor de juegos, contó con uno de los stand más grandes del Salón de la Micro.



Opera Soft, distribuido en Francia por Ubi, participó con un pequeño apartado.

Todas las compañías francesas tuvieron representación en la feria.

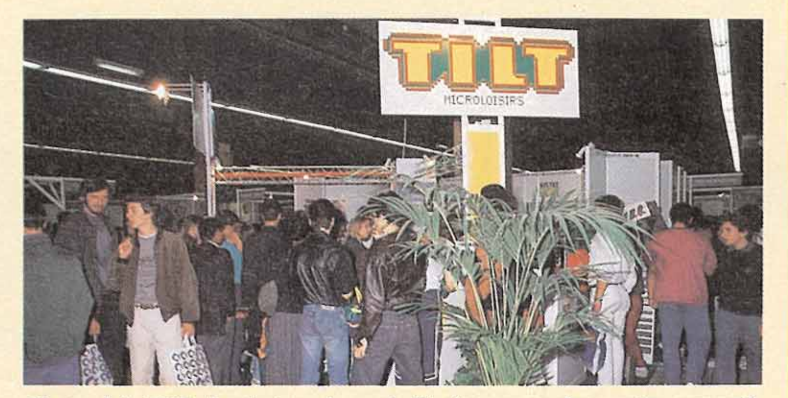


Domark, con su «Hard Drivin'» acaparó la atención de los visitantes, que podían jugar gratis en la máquina arcade.

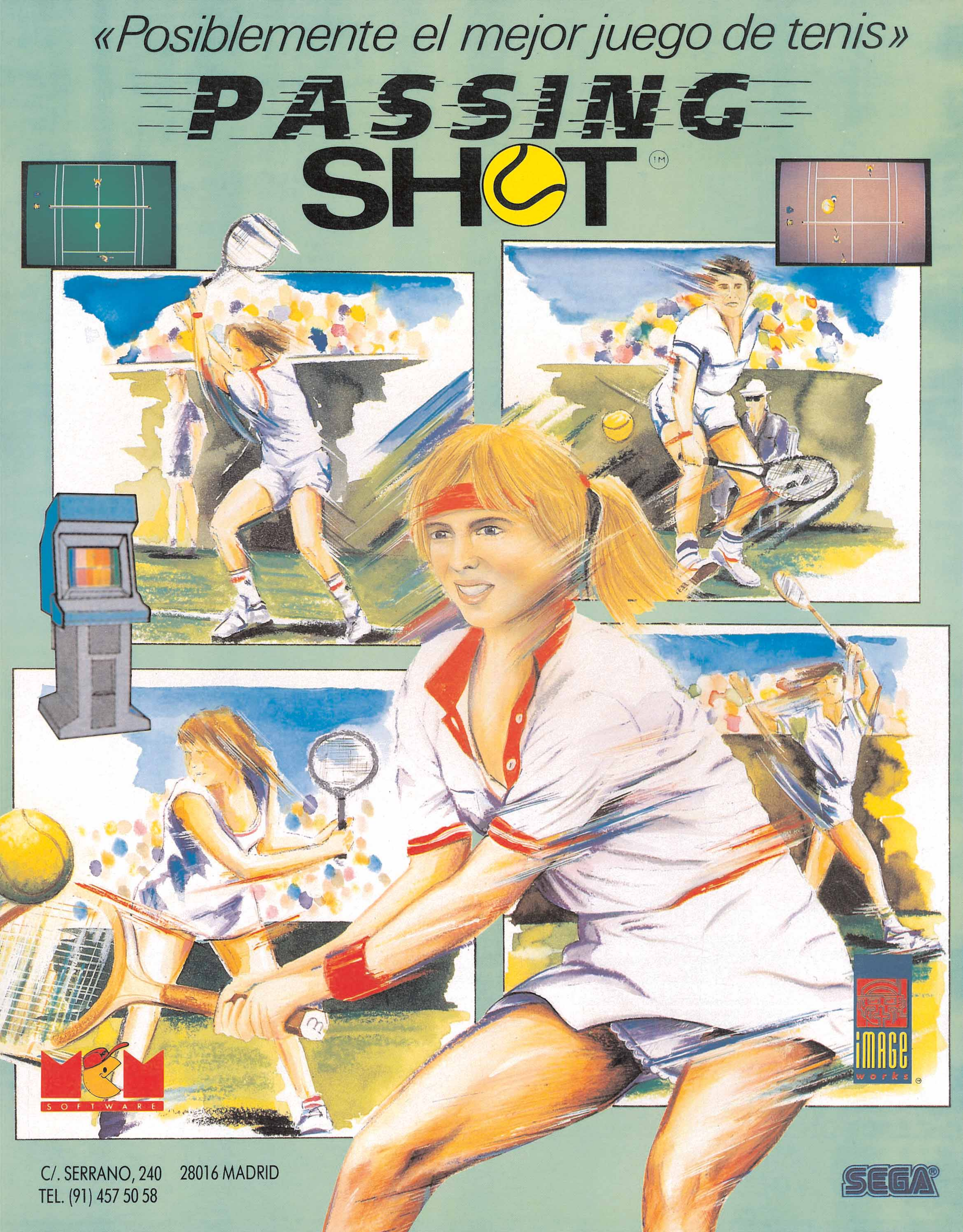


Titus organizó un concierto de música en directo para amenizar su presentación.



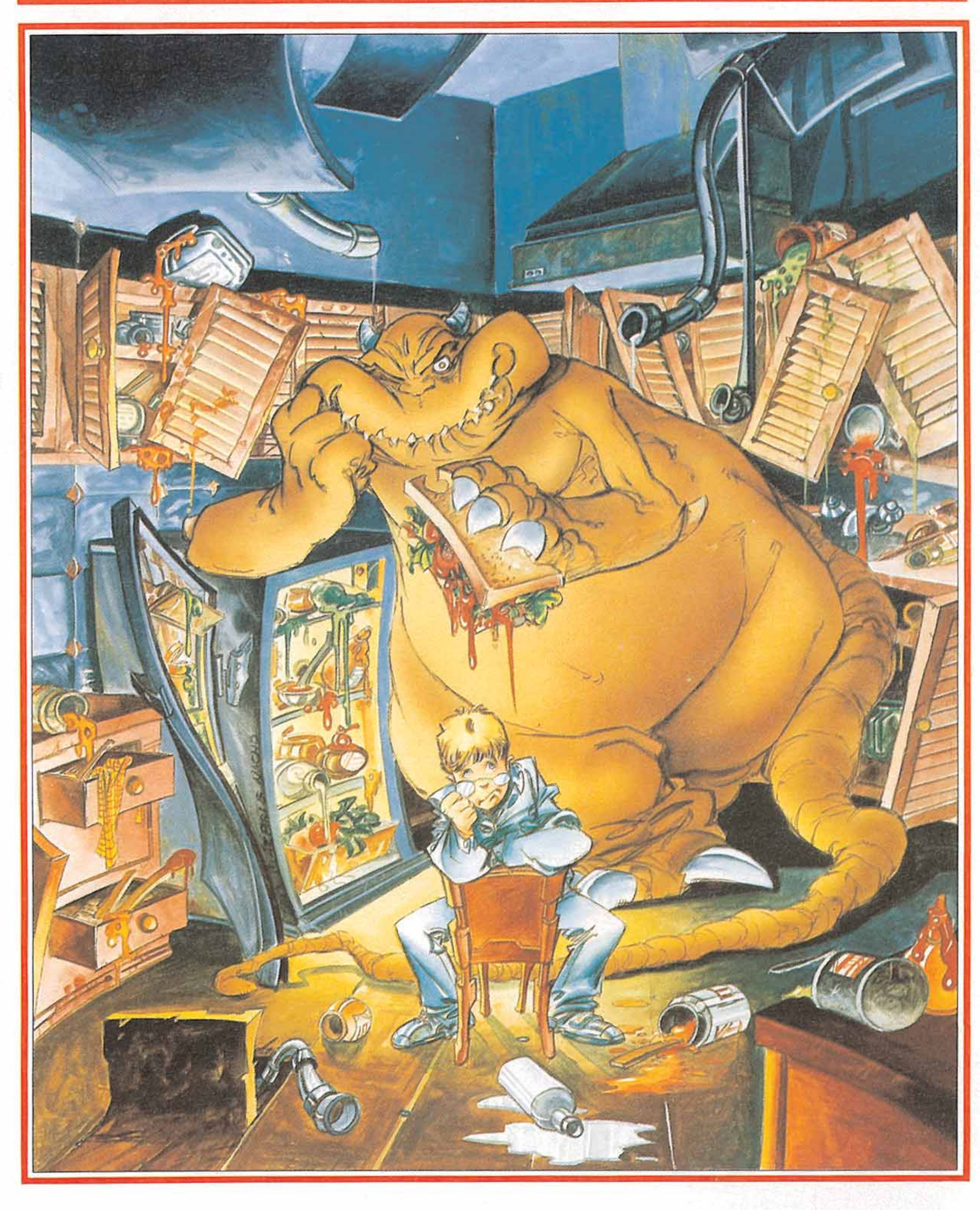


El stand de TILT, donde tuvo lugar la Final europea de nuestra competición, abarrotado de público.


«Posiblemente el mejor juego de tenis»
PASSING SHOT
TM
iMAGE works
MCM SOFTWARE
C/. SERRANO, 240 28016 MADRID
TEL. (91) 457 50 58
SEGA

MOT

Los más profundos temores de Leo se iban transformando en realidad. Continuó andando por el sendero de destrucción en el que estaba. Restos de lo que había sido un precioso armario le saludaban con quebrada esperanza. Por aquí y por allí se extendían cristales, trozos de madera divididos y toda variedad de indicadores del caos. Sus oídos captaron el sonido; el corazón le dio un salto; aceleró sus pasos y, por fin, pudo verlo...



Ahí estaba: toneladas de carne hacinadas sobre el suelo y, sobre el informe bulto, un apéndice, la cabeza, en que se abría una cavidad en forma de inocente sonrisa. Un trozo de bocadillo llegó al abismo y cayó en su interior sin salvación posible. Entre bocado y bocado, los ojos de Mot apreciaron al recién llegado, concluyendo que no parecía estar de buen humor. Le ofreció un trozo del manjar, pero Leo no supo apreciar su arte culinario: lo rechazó. Decididamente estaba de mal humor. Tras cinco minutos de monólogo (que no reproduciré aquí por lo inapropiado de su contenido y forma), Leo se tranquilizó. La mirada de Mot no había sufrido cambios y seguía con ese ligero rictus socarrón tan enervante hasta acostumbrarse.

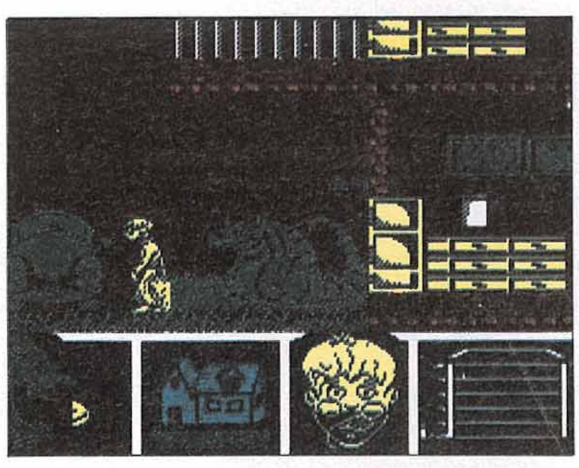
—Mot —dijo—, Iripza se ha vuelto loco y está tiranizando sus dominios.

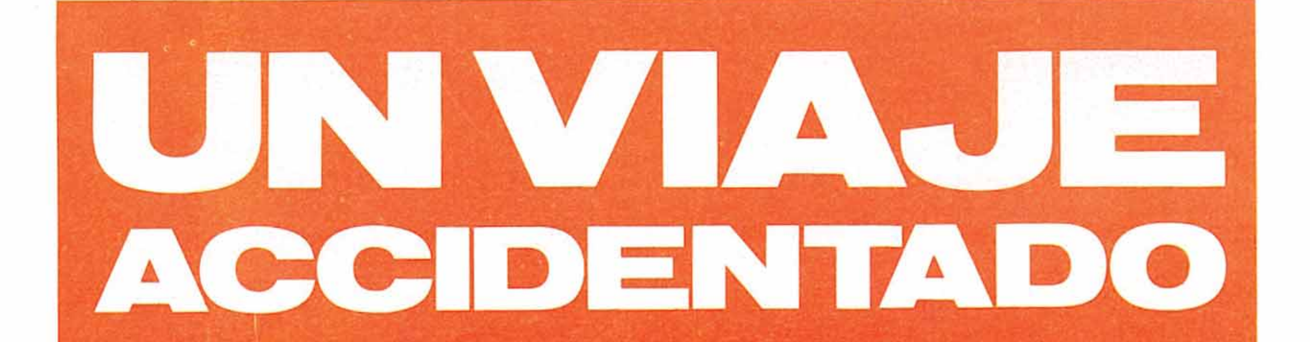
—Muy bien... ¿y qué? —respondió Mot con la mente puesta en su ex-compañero, que tan buen sabor tenía.

Para derrocar al malvado debemos superar tres fases conformando, cada una de ellas, un juego independiente relacionado con los demás por el guión.

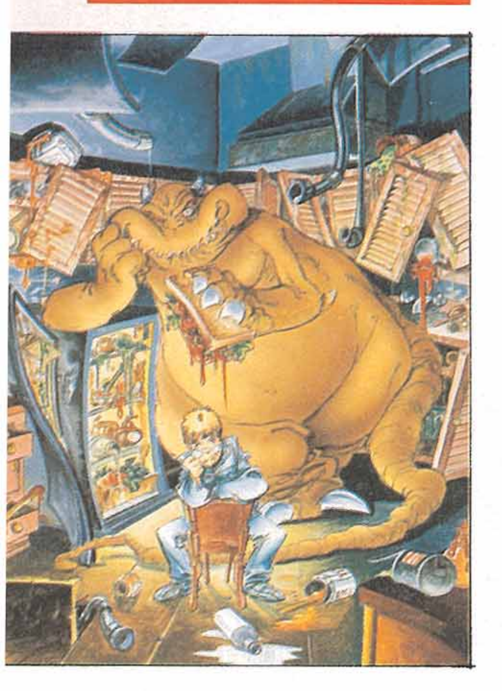
Partimos de la casa de Leo donde encontraremos la puerta espacio-temporal que comunica con el alocado y tiranizado mundo de Mot.







MOT



—Pues que Iripza es el emperador de tu mundo.

Mot se quedó con la sonrisa en la cara, pero poco a poco, como con un terrible dolor, se trocó su boca en un gesto de preocupación.

—Corre, corre... tenemos que ir, tenemos que acabar con Iripza. Bueno, pero tenemos primero que coger víveres. Mucha comida...

El juego

En este juego debemos ayudar a Leo y Mot a derrocar al malvado Iripza. Para ello deberemos pasar por tres fases; cada una es un juego en sí, independiente de los otros y relacionado con ellos por el guión y los protagonistas.

Partiendo desde la casa de Leo, el primer paso será encontrar e introducirse en la puerta espacio temporal que los traslade al mundo de Mot.

Conseguido esto, habremos llegado a la segunda fase. Estamos en el mundo de Mot y deberemos recoger trece niveles por él con el gordo alienígena para encontrar a su inseparable compañero, que ha sido secuestrado por el enemigo.

Finalmente, con Leo rescatado, habremos llegado a los dominios de Iripza. Estamos en la tercera fase y última del juego. Es parecida a la segunda y deberemos avanzar por los cinco niveles de que consta, separados por puertas en las que habrá que jugar una especie de pinball para abrirlas.

Primera fase: la paciencia de Leo

Estamos en casa de Leo. Aquí, el peligro potencial que Mot supone es altísimo. Toda la casa está llena de lindas y frágiles cosas que pueden hacer las delicias del talento destructor de Mot.

El objetivo es conseguir la llave que abra la puerta espacio-temporal, por la que se introducirán con destino al mundo de Mot. Claro está, primero hay que encontrar ambas. En la casa están también los padres de Leo, celosos del comportamiento de su hijo y de la preservación de su patrimonio, por lo que se enfadarán sobremanera con los destrozos que hagan los amigos de su hijo.

El juego se acaba si la casa es totalmente destruida o se agota la paciencia de Leo. Esto se indica en la parte inferior de la pantalla, donde de izquierda a derecha encontrarás:

—**Índice de alimentación de Mot:** representado por un bocadillo apuntando su boquita. Cuando el bocata se acabe Mot bajará a la cocina a por otro, tirándose por el balcón del piso en que esté. Dado que la puerta espacio-temporal está en la buhardilla y la cocina en la planta baja, esto supone un gravísimo inconveniente.

—**Índice de destrucción de la casa:** representado, acertadamente, por una casa que se va hundiendo. De vez en cuando, Mot se irá por libre a destrozar los bienes familiares. Una cosa con la sobreimpresión de plaff se da por destrozada.

—**Paciencia de Leo:** con las fechorías de su repelente amigo, Leo sufrirá las regañinas de sus progenitores, lo cual irá poniéndole negro (literalmente) hasta que estalle, con lo que el juego habrá concluido. Otra de las cosas que fastidian a Leo son los saltos de Mot sobre su cuerpo, cosa bastante comprensible, por otro lado.

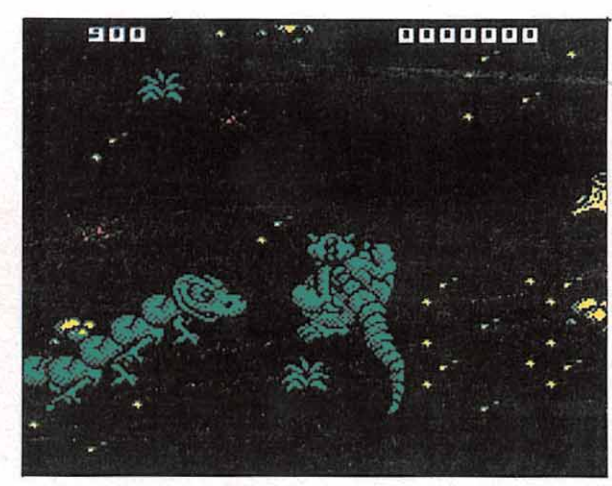
—**Mapa de la casa:** es una especie de radar en el que se nos indica dónde está cada personaje. Es de utilidad para ver dónde está el pesado de Mot.

Como ya hemos dicho, la puerta se encuentra en la buhardilla. La llave está, sin embargo, en la biblioteca y vigilada por el padre de Leo, que no se la dejará coger a su hijo, por lo que, en principio, la debe coger Mot. Cada personaje hace su vida: el padre suele estar en la biblioteca, salvo cuando, por consejo de mamá sale a regañar a Leo. La madre se dedica a recorrer toda la casa, en especial la buhardilla, y a quejarse si Mot le molesta. Entre sus cualidades principales está el quitarte la llave si te ve con ella.

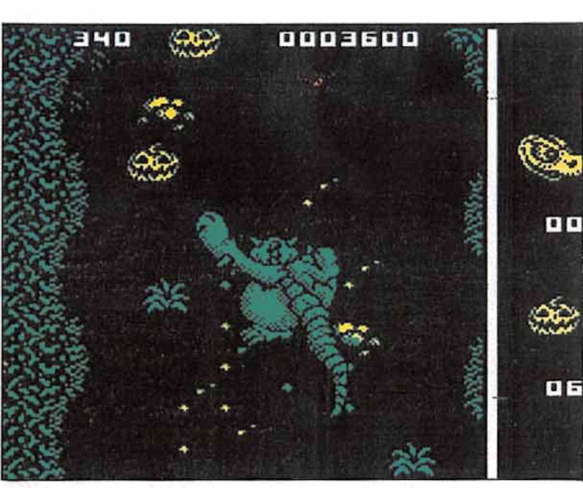
Cualquier cosa de interés que hagan estos personajes será reflejada en la pantalla por medio de una ventana, que se abrirá a tal fin. Lo mismo ocurrirá con Mot si le pierdes, cosa que puedes suponer que sucederá.

Ya está todo planteado. Lo primero es coger la llave. Subimos al despacho y, tras cogerla, nos lanzamos al vacio por la terraza. Aquí se caerá, pero no la cogemos. Vayamos primero a sufrir la regañina del padre. Tras la bronca, volvemos a por la llave. Ahora es muy importante no encontrarse a la madre, que nos arrebatará sin remedio nuestro preciado tesoro. Lo mejor será, tal vez, esperar a que las fechorías de Mot le hagan retirarse a sus aposentos.

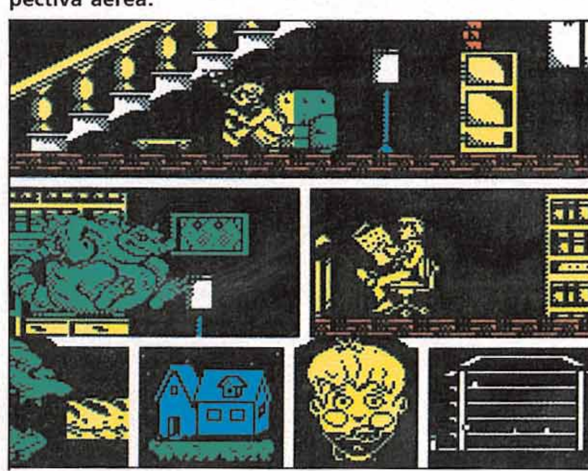
Mot es capaz, por su cuenta, de subir hasta el tercer piso sin tu colaboración, por lo que le esperaremos aquí para guiarle definitivamente arriba, a la puerta. Es muy importante esperarle y, a la vez, ser rápido, pues cuando llega aquí está bastante



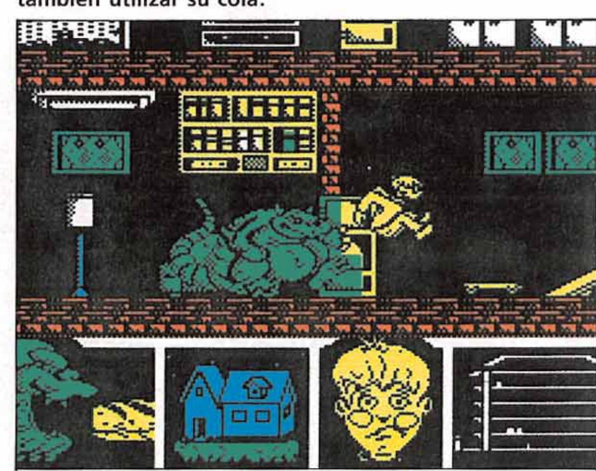
La segunda fase representa un juego de combate con perspectiva aérea.



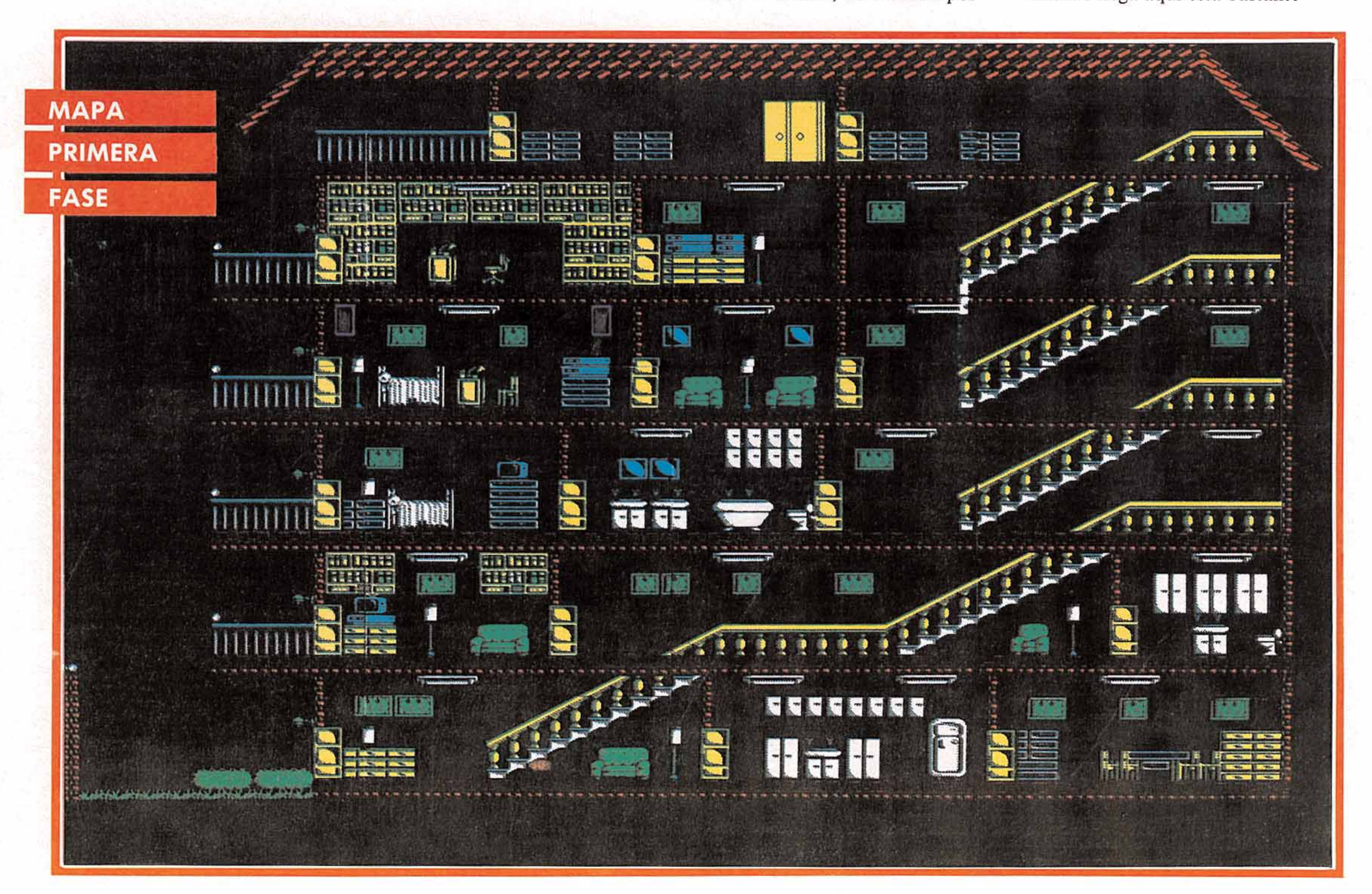
El golpe más efectivo es el puñetazo frontal, pero Mot puede también utilizar su cola.



La madre de Leo tiene la habilidad de ponerse histérica en cuanto detecta a Mot.



Nuestro objetivo en la primera fase es encontrar la puerta espacio-temporal que conduce al mundo de Mot.



hambriento y le puede dar por volver a la cocina. Si le perdemos, tendremos que volver a esperarle, con el consiguiente peligro de que la madre salga de su letargo.

Cuando por fin conseguimos llegar a la puerta espacio temporal (representada por un enorme cerrojo), la abriremos y, sin más preámbulos, apareceremos en el mundo de Mot (bueno, en realidad hay que cargar toda la segunda fase: con un poco de imaginación...)

Segunda fase: el rescate de Leo

Ahora le toca al pobre Leo liársela al bueno de Mot. No se le ha ocurrido más que dejarse secuestrar por el malo. Con ello, Mot tendrá que ir a su rescate, demostrando que... para eso están los amigos. Toda la paciencia que Leo tuvo en la primera fase se ve ahora recompensada.

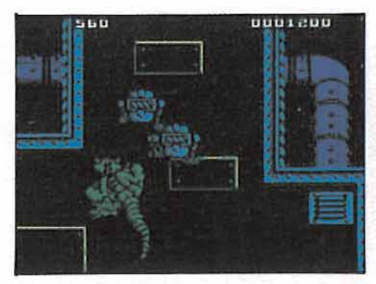
Todo el proceso del rescate lo veremos desde arriba, siendo esto un aspecto bastante original del juego. Se trata de un juego de combate visto con perspectiva aérea.

Mot cuenta con ocho posibles golpes, de los que tres son con la cola (nada de malas interpretaciones aquí o me enfado). Es importantísimo dominar con soltura todos los golpes. Como es de imaginar, los más difíciles de controlar son los coletazos, pero no tienen por qué ser necesarios si dominas bien los puños. El golpe más efectivo es, desde luego, el puñetazo frontal (disparo y hacia arriba al tiempo), además de ser el más manejable.

Cada vez que recibamos un disparo nuestro índice energético disminuye, lo mismo que si nos toca alguno de los multitudinarios enemigos. La única forma de reponer la energía perdida es un bote de vitaminas que aparecerá al final de cada nivel.

Antes de encontrar a Leo, el obeso marciano deberá recorrer trece niveles repletos de enemigos de todas clases. Antes de seguir, que me perdonen los puristas si Mot no es de Marte, sino de otro planeta. En mi vocabulario, marciano equivale a extraterrestre: elíjase el término deseado para Mot.

No me voy a extender enumerando todos los enemigos que aparecen, así como describiendo los niveles. Daré unos consejos en general: procura no luchar contra más de dos enemigos al tiempo. No avances hasta que la pantalla quede libre de bichos en un terreno apreciable. La mayoría de los disparos admiten un despeje de puños, con lo que no perderemos energía si así los damos. Por último, no te olvides de los suculentos botes


La tercera fase consta de cinco niveles separados por compuertas.

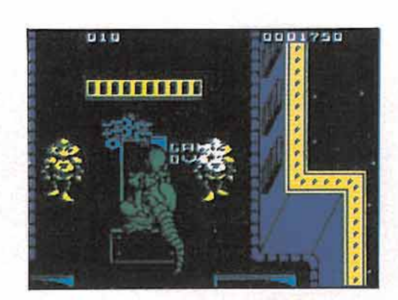
vitamínicos que hay al fin de cada nivel.

Al final de los trece recorridos, podrás rescatar a Leo y, juntos, irrumpiréis sin compasión en el terreno de Iripza.

Tercera fase: la casa de Iripza

Ya en el palacio de Iripza, el juego sigue como en la fase anterior. Ahora hay cinco niveles separados por unas compuertas en las que habrá que hacer rebotar unas bolas robots sobre una serie de pitotes. Más de esto hablaremos dentro de unas líneas.

Nuevamente encontraremos el lugar plagado por enemigos de varias clases. Hay Lentibots, aguiloides, paticortos... Mención merecen los lentibots, que están formados por dos lentejas superpuestas y que, al ser destruidos, te lanzarán una de sus


Para reparar la computadora es preciso haber recogido las petunias.

partes, que habrá que despejar. Los cabeciplanos también son muy peligrosos: atacan en trios y disparan discos, que podemos despejar también. Resistirán dos de nuestros potentes puñetazos.

De vez en cuando aparecerá en la pantalla una petunia (flor en forma de hélice) que es vital recoger. Si recogemos todas las de un nivel podremos recoger una grande cerca de la puerta. Si no las hemos recogido todas, tampoco podremos tomar ésta y tendremos que recorrer de nuevo todo el juego para encontrar la que faltó (supuesto que lleguemos a la última pantalla).

Al llegar a las compuertas que separan los niveles encontraremos a Leo. En las paredes de ambos lados podremos ver unos pitotes subiendo y bajando. El objetivo es, con la bola que arroja Leo, ir tocando dichos pitotes, de forma que se quedarán quietos. Para ello, podemos golpear la pelota con cualquiera de los golpes usuales. Es importante no perder la bola (que salga por debajo de la pantalla) ya que sólo contamos con quince ejemplares. En general, es conveniente jugar desde atrás, para ver la bola con antelación y decidir con tiempo el golpe. Esto será válido salvo en el cuarto nivel, donde una mano nos impedirá bajar mucho. Aquí, para dar los pitotes más inferiores, es conveniente usar los golpes coleros.

Tras derribar todos los pitotes, la puerta se abrirá lentamente y podremos atravesarla después de Leo. Tras recorrer los cinco niveles, y si hemos recogido todas las petunias, podremos ver cómo la computadora es reparada con el encaje adecuado de la pieza que faltaba.

El último ágape

Por fin se ha realizado la proeza. Mot y Leo son felicitados por todos los amigos recién salvados, incluido Iripza, cuya locura ha sido extinguida. Es hora de volver al hogar. Leo, al despedirse de Mot, está apesadumbrado. Pero su pesar se acentúa cuando Mot le dice que vuelve con él a la Tierra... Cielos, mi padre, mi madre, el televisor, la nevera...

Fernando Herrera González

CÓDIGO SECRETO

AMSTRAD

Dragon Ninja

Si quieres que los enemigos te dejen en paz, y te aparezcan pocos, estate todo el rato agachado sin moverte, excepto para saltar, claro está.

Jorge Removell y José Manuel (Sevilla)

Megacorp

Si queréis salir de la nave en el «Megacorp» tienes que hacer lo siguiente: Sur, coger pistola, abrir contenedor, coger botiquín, examinar compuerta, pulsar botón, norte.

Andy la Rocque (Huelva)

Ulises

Para poder pasar bien la primera fase del Ulises lo único que tienes que hacer



es: dejarte llevar por el agua hacia las 3 cuerdas que están colgando, también cuando llegues al fantasma de fuego ponte en la parte de la isleta en que no se divise el fuego, así al estallar este fuego no serás alcanzado por ninguna de las llamas.

José Removell (Sevilla)

Daley Thompson's

En el salto de pértiga haz el salto normal y si fallas pulsa rápidamente el botón de disparo, entonces Daley volverá a cogerse de la pértiga y podrás volver a intentarlo sin hacer salto nulo.

Juan Enrique Rodríguez (Alicante)

Last Duel

Matar a los últimos enemigos con el coche es fácil; sólo tienes que saltar y disparar y no te tocarán las bolas.

Juan Pulido (Jaén)

3-D Grand Prix

Para pasar de pantalla en este estupendo juego sólo hay que mantener pulsada la tecla CTRL y escribir la palabra ARTWORK, seguidamente pasaremos de pantalla, se puede repetir cuantas veces quieras.

Manuel Javier Tejuelo (Alicante)

Exolon

Para conseguir vidas en este juego en la versión Amstrad disco, hay que seleccionar la opción de redefinir, y pulsar simultáneamente las teclas ZORBA. Seguidamente se oirá una música, y de redefinir, y ya tendrás vidas. Luego puedes volver a redefinir otras teclas para jugar.

Raul Giralda (Zaragoza)

Great Gianna Sisters

Para tener vidas infinitas pulsas a la vez las letras que forman la palabra SISTER; si ya pulsadas las vuelves de nuevo a pulsar, el ordenador te cambiará de fase cada vez que las pulses.

Pete Blakk (Huelva)

Victory Road

Para matar cualquier clase de enemigos de una manera más fácil, haced lo siguiente:

—Elegid jugador 1 joystick y la tecla del «Toggle» (la que se desee).



—Elegid jugador 2 la opción «Redefine» y moveros el joystick en las direcciones que nos pone en pantalla y al jugar moveremos los dos hombres con el mismo joystick a la vez.

Jorge Castro (Madrid)

Os recordamos que podéis colaborar con nosotros en esta sección enviando vuestros espectaculares descubrimientos a: MICROMANÍA, Ctra. de Irún Km. 12.400, 28049 Madrid. Especificando en el sobre SECCIÓN CÓDIGO SECRETO.

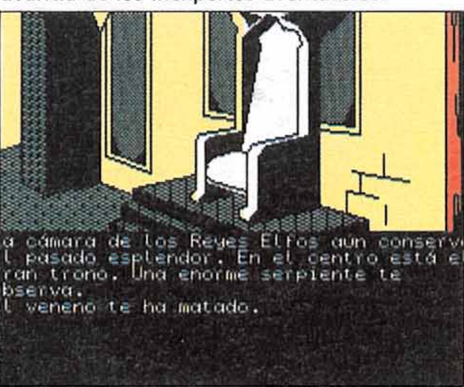


Oculta en las profundidades del valle de los elfos, la leyenda habla de la existencia de una gran caverna llena de fabulosos tesoros. Atraído por las breves pero excitantes noticias, un aventurero ha decidido explorar estos territorios hasta ahora desconocidos para hacerse con esas riquezas que parecen esperarle dormidas en las entrañas de la tierra.

El juego está dividido en dos partes independientes con objetivos diferenciados.



La entrada a la caverna guarda los tesoros de la avaricia de los inexpertos aventureros.



La lógica es la clave para poder progresar en la aventura.



Cada escenario y personaje deben ser examinados con detenimiento.

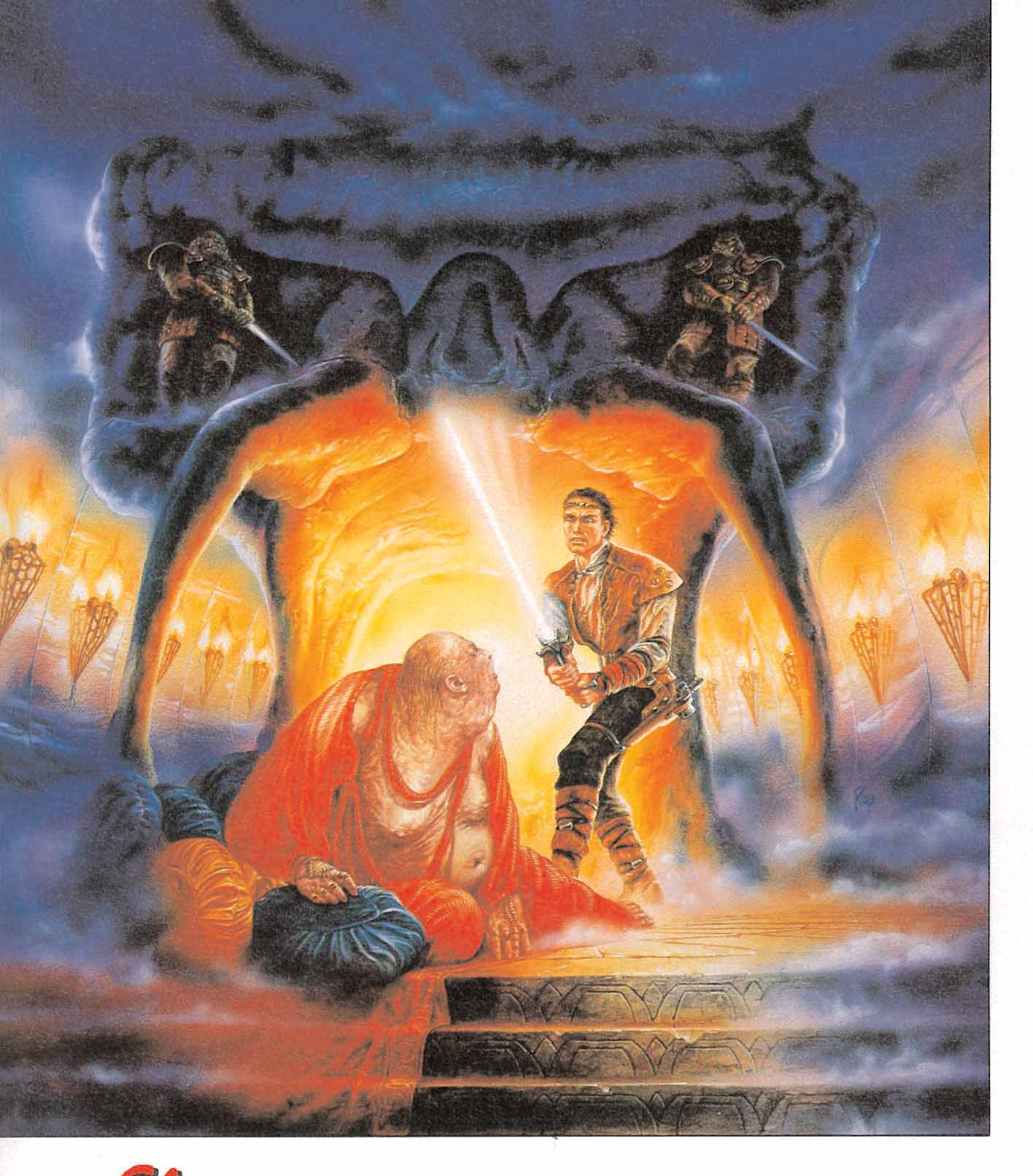
Poco podemos deciros de la Aventura Original que no hayáis oído anteriormente. Señalaremos únicamente que se trata de una versión mejorada y adaptada al castellano de la primera aventura conversacional que se jugó en un ordenador. Ha llovido mucho desde esos tiempos y los grandes avances tecnológicos de los últimos años han permitido adaptar a los ordenadores personales un juego que nació en el entorno de máquinas mucho más grandes y complejas. Nos encontramos, por tanto, frente a un programa creado mediante las técnicas más avanzadas que se convierte, al mismo tiempo, en homenaje vivo a un pionero que sentó las bases de un nuevo género.

La Aventura Original ha sido dividida en dos partes independientes con objetivos claramente diferenciados. En la primera parte debemos localizar la entrada a la gran caverna para, en la segunda, recoger todos los tesoros que contiene y escapar de nuevo al exterior. Hemos pensado que resultaría absurdo daros una explicación detallada de todos los pasos necesarios para completar el juego, pues precisamente el interés de una aventura radica en reflexionar sobre los problemas que aparecen en el transcurso del juego y buscar una solución lógica a los mismos utilizando los recursos disponibles. Por ello hemos preferido daros una serie de ideas básicas ante los problemas principales, dejando a vuestro ingenio la búsqueda de las órdenes concretas para informar al ordenador de vuestras decisiones. Es más, os recomendamos encarecidamente que intentéis completar el juego por vosotros mismos y que elaboréis un mapa a medida que avanzáis en vuestras pesquisas, consultando este artículo solamente cuando consideréis que definitivamente no encontráis ninguna solución. Ya veréis como los problemas solucionados mediante vuestro propio ingenio os producen una satisfacción infinitamente superior.

Primera parte

Una exploración superficial del mapeado de esta primera fase nos revela la presencia de una serie de objetos fácilmente accesibles. Estamos hablando de las botas, situadas en el extremo del gran pasillo de roca que conduce a la pirámide, la botella vacía, en el extremo suroeste del valle, y la pila. Con estos objetos iniciaremos nuestras pesquisas. La acción más inmediata puede ser desplazarnos hasta el borde del volcán y dar las botas al enano, el cual nos entregará a cambio una linterna. Ahora basta con meter la pila en la linterna y encenderla para obtener una fuente de luz que nos resultará imprescindible más adelante.

Como era de esperar, esta primera parte posee su propio laberinto, concretamente una serie de pantallas de bosque que no se encuentran en absoluto intercomunicadas, tal como era de



El Misterio de la Gran Caverna

Varios personajes tendrán un papel fundamental en el desenlace de la aventura.

La aventura original es la adaptación actualizada al castellano de la primera aventura conversacional que se jugó en un ordenador.

esperar. Nada más entrar en el laberinto la secuencia de órdenes este-sur nos llevará al pie de un árbol de especial importancia, pues podemos trepar a su copa, sacudir sus ramas y conseguir que la llave que se encontraba oculta entre las mismas caiga al suelo. Ahora puedes bajar del árbol, recoger la llave y salir del laberinto con las órdenes norte-sur. Evidentemente las direcciones necesarias para entrar y salir del laberinto no las hemos obtenido por casualidad sino empleando el viejo truco, muy conocido entre aventureros, de ir dejando objetos en las pantallas que vamos visitando y anotar aquellas direcciones que nos permiten acceder a una pantalla sin objetos y por tanto no visitada hasta ahora.

Ahora puede ser el momento oportuno para entrar en la casa que se encuentra en la primera pantalla, bajar por las gastadas escaleras e investigar en la nueva habitación gracias a la luz de tu linterna encendida. Uno de los charcos parece contener únicamente desagradables viscosidades, pero un examen más detenido te permitirá hallar una monda que te resultará imprescindible en la siguiente fase. También es posible llenar de agua la botella en ciertas pantallas que cuentan con la presencia de ríos o arroyos.

Hay otra pantalla crucial en la que el texto nos indica que entre las sombras puede observarse una figura translúcida. Si examinas la figura con ayuda de la linterna descubrirás que se trata del elfo Elfito, triste y desconsolado porque no encuentra el camino de su casa. Si eres hábil en la conversación con el elfo descubrirás que su casa se encuentra en la gran caverna, por lo que si consigues convencerle para que te siga (para hablar con cualquier personaje se emplea el verbo decir seguido de un texto breve entre comillas) es posible que te recompense por tu ayuda. Camina hasta la entrada de la gran caverna, situada tres pantallas al sur a partir de la pantalla inicial y Elfito se pondrá a dar saltos de alegría. Utiliza la llave para abrir el candado, coge el candado (con lo cual se desvanecerá entre tus manos) y finalmente abre la reja. Una vez abierto el acceso a la gran caverna Elfito penetrará en la misma y te indicará que su agradecimiento se encuentra «sobre la mesa». Dirígete a las mesas de picnic y observarás que en dicha pantalla, inicialmente vacía, ha aparecido una tortilla. Cógela y regresa a la boca de la caverna.

En ese momento debes disponer de la linterna con su pila, la tortilla, la moneda, la llave y la botella, con lo que ya posees todos los objetos necesarios para acceder a la siguiente fase (la gran caverna no te permitirá entrar si te falta cualquiera de dichos objetos). Entra en la caverna y podrás obtener la clave de acceso para la siguiente fase, aunque debemos precisar que no hay una sino varias claves en función del estado de ciertos objetos en el momento de entrar en la caverna, en especial la linterna (que puede estar encendida o apagada) y la botella (que puede estar llena o vacía). Nosotros hemos descubierto al menos las claves TIMACUS, GUACHARO y WHALKIRA, de las cuales os recomendamos utilizar la primera.

Os sugerimos que seáis especialmente prudentes en vuestros movimientos pues algunas pantallas conducen a grandes precipicios que supondrían una muerte segura. Es por ello importante que antes de dar un paso peligroso grabéis vuestra posición en la memoria del ordenador para recuperarla después si habéis cometido alguna imprudencia (comandos RAM SAVE y RAM LOAD).

Segunda parte

Esta segunda parte comienza exactamente en el punto en el que finalizó la primera, y nada más comenzar el juego la reja de entrada vuelve a cerrarse impidiéndonos regresar al exterior. La suerte está echada, y ahora debes luchar por conseguir los ansiados tesoros o perecer en el empeño.

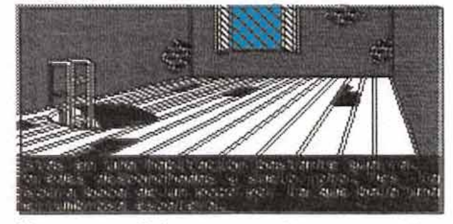
El objetivo de esta segunda parte es, como ya hemos indicado, recoger los tesoros de la caverna. Hay un total de catorce objetos que son considerados tesoros (tal como indican los mensajes obtenidos al examinarlos) que debes recoger y depositar en una habitación especial llamada recolector de tesoros que sólo puede ser accedida mediante la magia. Son dos las pantallas que permiten acceder a la cámara de recolección. Una de ellas se encuentra dos pantallas al oeste de la pantalla inicial, fácilmente reconocible por un gran rótulo en la pared que pone «XYZZY», y basta con teclear estas letras en dicha pantalla para acceder al recolector. La otra pantalla se encuentra algo más lejos. Una observación detallada en la inscripción que se encuentra en una de las columnas de la sala nos informa de la presencia de un ▶

AVENTURA original

rótulo con la palabra «oid». Si tecleas el verbo oir o escuchar obtendrás un mensaje que te indica que el eco susurra la palabra «RECOLECTOR». Es por tanto esta última palabra la que debe ser tecleada en dicha pantalla para permitirnos acceder a la cámara de los tesoros. Cada vez que hayamos recogido uno o varios tesoros bastará con desplazarnos a cualquiera de estas dos pantallas, escribir la palabra adecuada, depositar los objetos y volver a la caverna usando cualquiera de las dos palabras en cuestión, cada una de las cuales nos transportará a su pantalla asociada.

Algunos objetos son fácilmente accesibles mientras que otros nos exigirán dar largos rodeos y poner en práctica todas nuestras dotes deductivas. Por si fuera poco nos encontramos con dos problemas adicionales. Por un lado tenemos la presencia de un pirata que puede aparecer cada vez que recogemos un tesoro, momento en el que nos arrebata el tesoro y regresa a su guarida. Por suerte este proceso parece ser aleatorio y es posible poder terminar el juego sin su presencia, pero incluso en caso de que aparezca y nos robe alguno de los tesoros es posible recuperarlos pues siempre los deposita en su guarida. El otro problema es el enano Maluva, un ser irascible y violento que pulula también aleatoriamente por algunas pantallas. La primera vez que aparezca lanzará su hacha contra nosotros y fallará, la segunda no hará nada pero la tercera nos atacará de nuevo y esta vez acabará con nuestra vida. No hay nada que hacer contra él, simplemente evitar permanecer demasiado tiempo en las pantallas por las que suele merodear.


Antes de dar un paso peligroso es aconsejable salvar las situaciones, para en caso de error retomar la acción en el punto anterior.

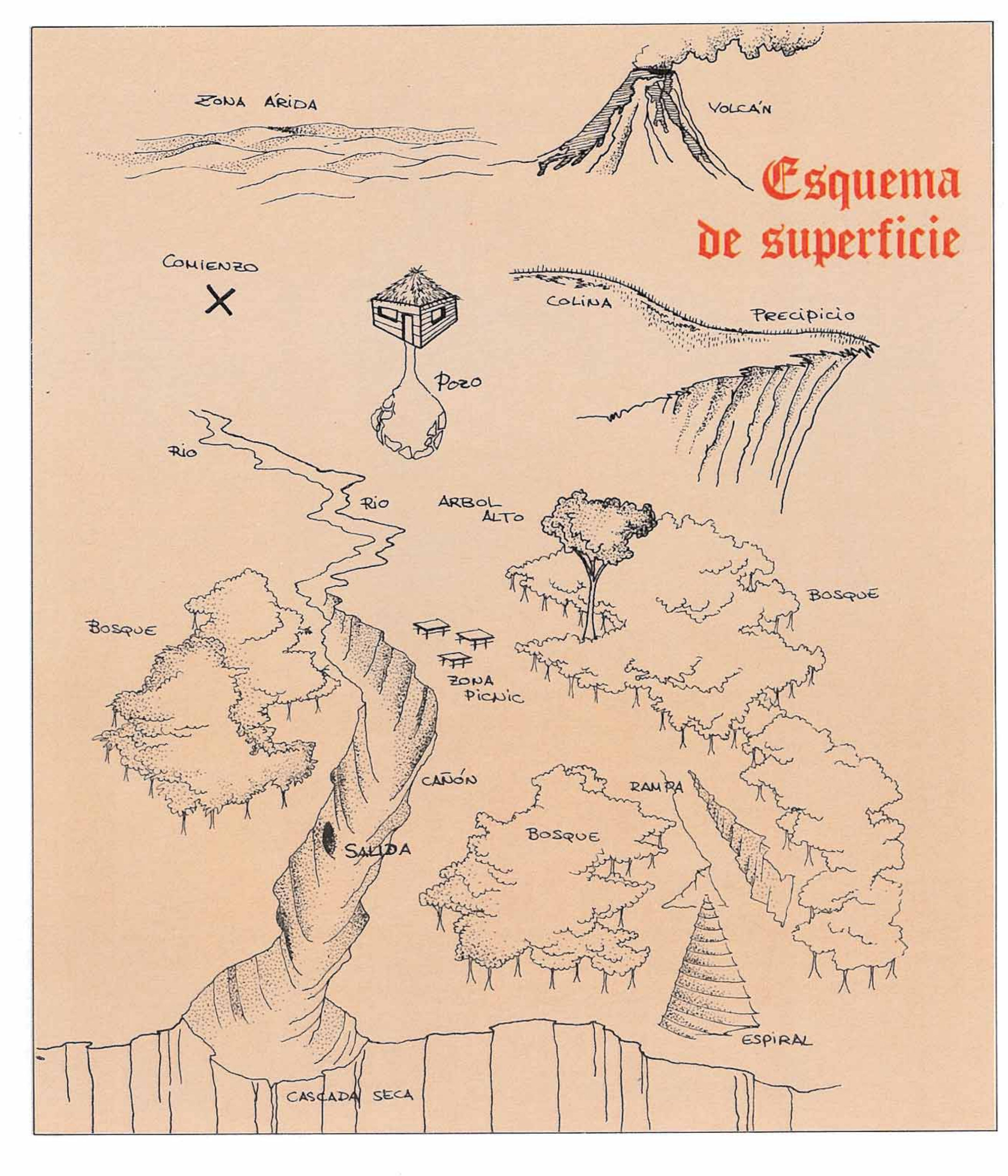

Hay un total de catorce objetos considerados como tesoros.

Los primeros objetos que debes recoger son la jaula y la varita mágica, despreciando el canto rodado que no es más que uno de esos famosos «red herrings» tan frecuente en las aventuras que no tienen otra utilidad que confundir al jugador. En la pantalla siguiente a la de XYZZY hay un pajarillo volando por la sala que puede ser fácilmente atrapado dejando todos los objetos excepto la jaula y tecleando «coger pájaro» o alguna frase similar. Cualquier intento de coger el pájaro con las manos ocupadas por otros objetos será en vano. Dirígete a la pantalla en la que, junto al trono de los reyes elfos, observarás una peligrosa serpiente que te contempla fijamente y permanece de momento a la expectativa. Cualquier movimiento en falso hará que la serpiente te muerda y provoque tu muerte a los pocos segundos, por lo que tu única oportunidad consiste en soltar el pájaro para que ataque a la serpiente entre los ojos y la haga huir. En el lugar custodiado por la serpiente podrás encontrar el primero de los tesoros, la joya.

En una pantalla un rótulo en la pared indica que en ese lugar el rey de los elfos perdió una pepita de oro. Cualquier intento de buscar la pepita será en vano por causa de la niebla, pero si en primer lugar soplas para disipar la niebla podrás buscar de nuevo y en esta ocasión encontrar la famosa pepita.

Si utilizas la varita mágica en la pantalla inmediatamente a la izquierda conseguirás no solamente que aparezca un puente de cristal sobre el abismo que te impida continuar hacia la izquierda sino también que quede al descubierto un diamante. Nunca debes emplear la varita en presencia del pajarillo pues éste se convertiría en un dragón y te devoraría en pocos instantes.

Desde el comienzo de esta segunda fase la energía de la pila de la linterna ha ido descrementándose paulatinamente y de hecho la pila llegará a consumirse



si no haces nada para evitarlo. Si una vez cruzado el puente caminas hacia arriba te encontrarás en un nuevo laberinto que puede resolverse mediante las órdenes norte-sur-este-oeste-bajar.

Te encuentras frente a una máquina de recargar pilas que funciona mediante monedas, por lo que te recomendamos meter la moneda en la máquina, sacar la pila de la linterna y finalmente encender la linterna. Esta secuencia te garantiza que la pila no se agotará durante el resto de la aventura.

Para regresar al exterior debes emplear las órdenes subir-sur-este-este-norte-bajar-sur, con lo que aparecerás en la misma pantalla a las puertas del laberinto.

Desde este punto si te desplazas al sur llegarás a otro laberinto (y ya van...) por suerte bastante más sencillo que el anterior que puede resolverse con las órdenes subir-noreste.

Te encuentras en la madriguera de un dragón aparentemente grande y fiero que, sin embargo, no es más que un dragón cobardica que puede ser expulsado fácilmente atacándole o asustándole. En el lugar abandonado por el dragón encontrarás un nuevo objeto sin utilidad, en este caso un hueso chamuscado, y un nuevo tesoro representado por una alfombra persa.

En una de las pantallas además de las especias indias, un nuevo tesoro, hay unas semillas de judías que se convertirán en una frondosa planta si vacías la botella llena de agua dos veces, para lo que deberás acudir a llenarla en los lugares que posean lagunas o charcos. Llena ahora la botella de aceite en los depósitos situados cerca de la planta de judías, regresa a la base de la misma y trepa por el tronco.

Como en el famoso cuento, la planta de judías conduce al castillo de un gigante en el que encontrarás otro tesoro, el huevo de oro, y unas palabras mágicas escritas en la pared. Utiliza el aceite de la botella para engrasar la puerta de esta habitación, lo que te permitirá abrirla y pasar a otra pantalla. Te encuentras frente a una gran cascada en la que poder recoger el tridente marino, un nuevo tesoro.

Sin embargo estos dos tesoros no deben ser almacenados inmediatamente pues tienen una importante utilidad que te conducirá a encontrar nuevos objetos. El tridente sirve para abrir la gran almeja, momento en el que, descubrirás que la almeja se trata en realidad de una ostra cuya perla cae de la misma y rueda por un gran canal dos pantallas más hacia abajo.

Ahora sí puedes recoger dicha perla y, junto con el tridente, guardarlos en la cámara de los tesoros.

La utilidad del huevo es mucho más retorcida. Si tuviste la sana curiosidad de teclear las palabras mágicas «fee fie foe foo» en el castillo del gigante observarías que el huevo se ponía a vibrar. Por otro lado cuando llegues a una de las pantallas observarás que un troll te obstruye el camino y te exige un tesoro para dejarte pasar.


Algunos tesoros son de fácil acceso mientras que otros obligarán a dar rodeos.


Los laberintos exigirán al jugador agudizar todo su ingenio.

Corte de la caverna

El troll rechazará y lanzará al abismo todos los objetos que le entregues y no sean tesoros, y por otro lado sabemos que si perdemos uno solo de los tesoros nunca podremos completar el juego. De momento entrégale el huevo al troll y podrás seguir avanzando hasta llegar hasta una reja que puedes abrir con la llave. Dentro se encuentra el oso Peposo, hambriento y enfurecido tras muchos días encadenado a la pared. Dale la tortilla a Peposo y conseguirás apaciguarle y ganar su amistad. Libera a Peposo de sus ataduras (te sugiero el verbo «desencadenar») y el oso te seguirá voluntariamente. Regresa por el mismo camino y el pelma del troll volverá a aparecer con la misma historia.

Ya que es imposible luchar con el troll o seguir caminando pues el puente no resistiría el peso del oso y nuestro aventurero juntos, la solución es mucha más sutil: soltar a Peposo, el cual atacará al troll y le hará huir. De este modo no sólo podrás cruzar el puente sin peligro y sin perder un nuevo tesoro sino que además podrás obtener la cadena de plata que sujetaba al oso.

En cuanto al huevo de oro teóricamente perdido, basta con volver al castillo del gigante y teclear las palabras mágicas para que el huevo aparezca de nuevo ante tus pies.

El huevo y la cadena, junto con otros objetos fácilmente accesibles como la esmeralda, el jarrón chino y el titanio pueden ser ahora depositados en su lugar. Sin embargo el jarrón chino es especialmente frágil y se romperá si intentas dejarlo en el suelo en un lugar que no sea la almohada.

El garfio de oro, junto con todos los objetos que el pirata te hubiera robado puede ser recogido solucionando el laberinto tecleando oeste-bajar-noroeste.

Para acceder a la pirámide de platino es preciso acudir a la pantalla recolector y teclear las palabras «usar magia», con lo que seremos trasladados a la que nos permite fácil acceso a dicha pirámide. Para regresar a la pantalla recolector basta con utilizar el mismo procedimiento. Este proceso puede parecer caprichoso pero os aseguramos que puede ser deducido mediante ciertos mensajes que aparecen al pedir ayuda en la pantalla de la esmeralda.

Una vez depositado el último objeto Elfito nos informa que los tesoros de la caverna original son tuyos pero que la gran caverna, despojada de sus tesoros, no tiene ya razón de ser y está a punto de derrumbarse. Sal de la cámara del tesoro tecleando XYZZY (y no RECOLECTOR pues no te daría tiempo a escapar) y dirígete rápidamente a la pantalla inicial.

Como por arte de magia la reja se abrirá para permitirte regresar al exterior y disfrutar no sólo de los tesoros merecidamente ganados sino también del reconocimiento de todos los aventureros que, como tú, han sido capaces de completar tan excitante juego y resolver los misterios de la gran caverna.■

Pedro J. Rodríguez Larrañaga

CÓDIGO SECRETO

MSX

Wonder Boy

Si quieres pasar de fase en este juego, sólo tienes que pulsar las teclas del abecedario (a la vez) y pasarás de fase.

Antonio José Oteros (Barcelona)

Penguin Adventure

Si en la primera pantalla nos metemos en una grieta de la derecha, con el marcador de distancia en 240 y seguidamente le damos a la tecla de dirección entraremos automáticamente en una gruta que hará que salgamos en la sexta pantalla.

Pedro José y Facundo (Murcia)

Dragon Ninja

Al pasar de fase ponemos en marcha el cassette y esperamos a que haga el primer pitido y que ponga el número de la fase que está



cargando, entonces paramos el cassette y lo adelantamos hasta la fase que queramos (pero sin que se oiga el primer pitido de la fase que carguemos).

Javier Sabata (Lérida)

Starquake

Para la energía infinita introducimos el poke siguiente:

POKE &HA06C,0

Juan Lázaro (Murcia)

Police Story

Para facilitar este juego, sólo hay que pulsar CTRL + F2 y obtendremos más energía, y además se puede pulsar cuando quieras.

Mikkey Dee (drums) (Huelva)

Xenon

Apretando la tecla de pausa y tecleando simultáneamente las teclas de la palabra TINY se conseguirán vidas infinitas.

Gerardo Silla (Valencia)

Cobra's Arc

Para poder llegar en este magnífico juego a la entrada del templo:

Desde el Himalaya: N N E E E N O O O N E E E

Desde el Desierto de Niobia: N N O O O O N O O N

Desde la Ciudad Amurallada: E N O O N E N.

King Loren Diamond (Huelva)

Magical Kid Wizard

En el round 3, en las nubes no te aparecerá el castillo a menos que hagas lo siguiente:

Cuando estés subiendo y veas una pantalla en la cual a ambos extremos hay un agujero, deberás pasar por uno de ellos de lado a lado hasta que oigas dos sonidos seguidos de los que hace un hechizo, después ya no lo atravieses más y sube, te aparecerá el castillo.

David Navarrete (Barcelona)

Temptations

Para acabar dicho juego se debe tener en cuenta las siguientes cosas:

— En la pantalla 4 de la fase 1, no se debe coger la vida extra escondida.

— En la pantalla 3 de la fase 2, se debe coger un arma escondida abajo a la derecha; se dispara el cuadrado, se salta y se coge.

— En la pantalla 2 de la fase 3, se debe tirar por el primer agujero hacia abajo.

— En la pantalla 3 de la fase 3, se debe disparar a la izquierda y nos saldrá un arma. Coge todas las armas que puedas y sigue.

Jason Edmes (Barcelona)

Robocop



En la segunda pantalla, si ves que el tiempo te apremia y no consigues matar al navajero, haz lo siguiente: si tienes bastante energía, dispara a la chica hasta que desaparezca y luego dispara sin parar al hombre.

Daniel Giner (Valencia)

& Juegos ESTRATEGIA

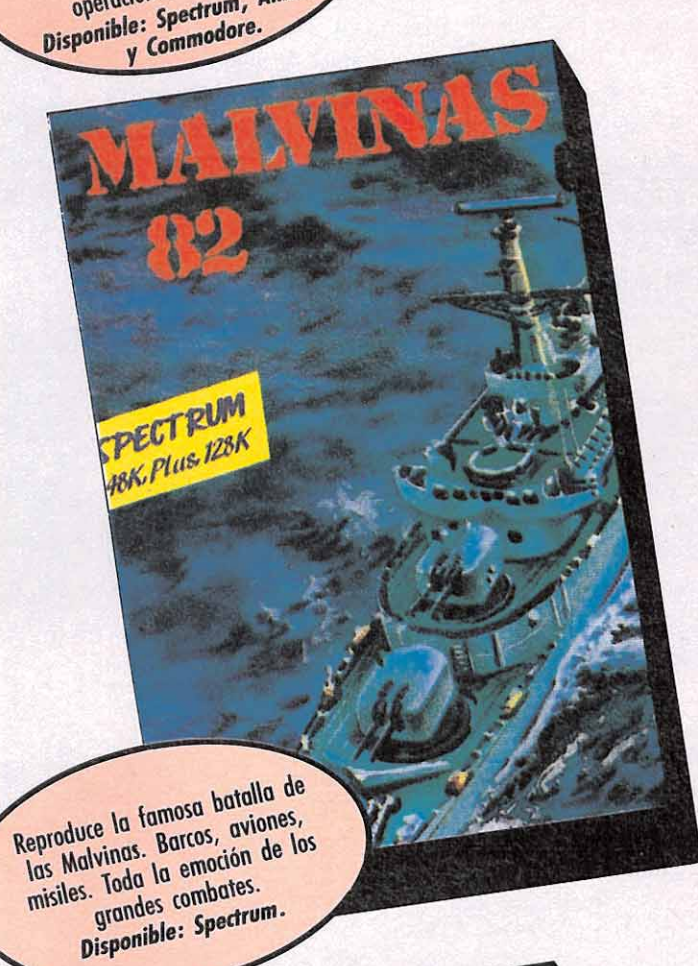
SYSTEM 4

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
SYSTEM 4 de España, S.A. · Francisco de Diego, 35 Telef. 450 44 12 · 28040 MADRID

1 cinta por sólo 495 ptas. (+100 pesetas de gastos de envío)
3 cintas por sólo 1.195 ptas. (gastos de envío incluidos)
6 cintas por sólo 2.275 ptas. (gastos de envío incluidos)



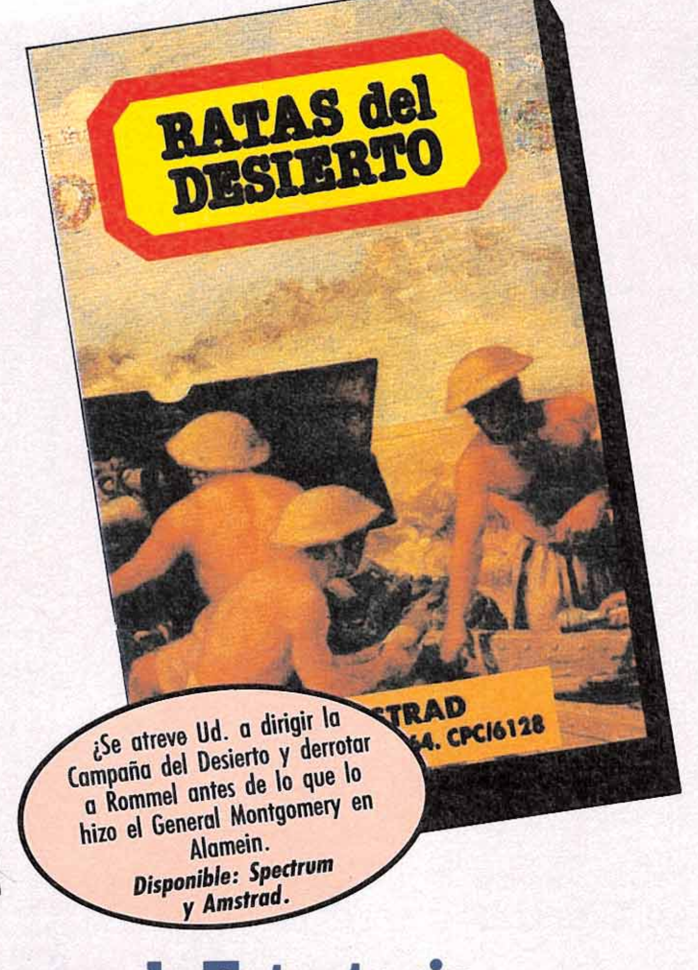
2 fabulosos juegos de guerra llenos de realismo con los que te sumergirás en el apasionante mundo de las grandes operaciones estratégicas.
Disponible: Spectrum, Amstrad y Commodore.



Reproduce la famosa batalla de las Malvinas. Barcos, aviones, misiles. Toda la emoción de los grandes combates.
Disponible: Spectrum.

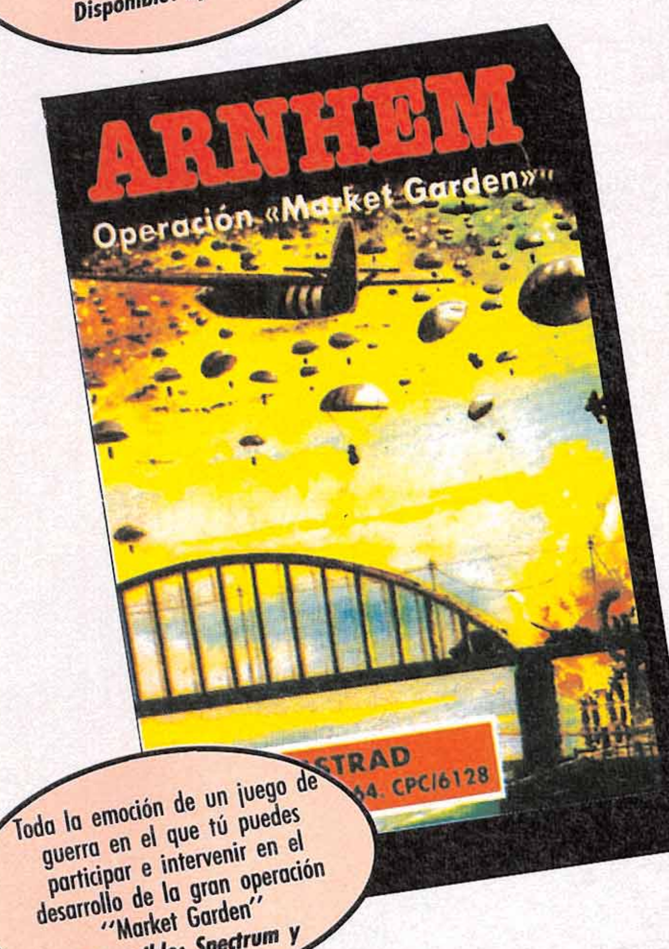


Todas las unidades de la RAF estarán bajo tu mando y la Lutwaffe —tu ordenador— intentará neutralizarlas.
Disponible: Spectrum, Amstrad y Commodore.

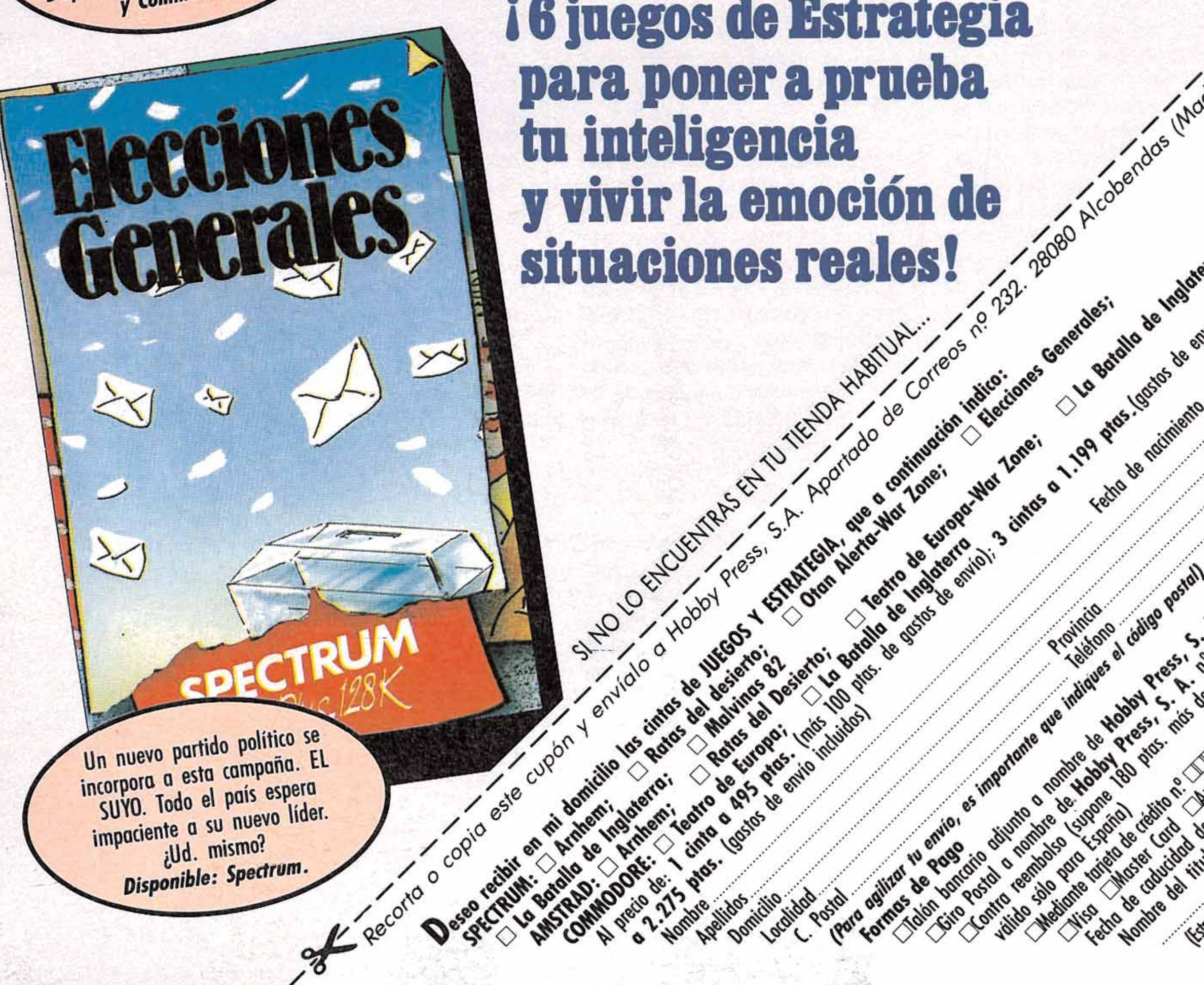


¿Se atreve Ud. a dirigir la Campaña del Desierto y derrotar a Rommel antes de lo que lo hizo el General Montgomery en Alamein.
Disponible: Spectrum y Amstrad.

¡6 juegos de Estrategia para poner a prueba tu inteligencia y vivir la emoción de situaciones reales!



Toda la emoción de un juego de guerra en el que tú puedes participar e intervenir en el desarrollo de la gran operación "Market Garden"
Disponible: Spectrum y Amstrad.



Un nuevo partido político se incorpora a esta campaña. EL SUYO. Todo el país espera impaciente a su nuevo líder. ¿Ud. mismo?
Disponible: Spectrum.

SI NO LO ENCUENTRAS EN TU TIENDA HABITUAL...

Recorta o copia este cupón y envíalo a Hobby Press, S.A. Apartado de Correos nº 232. 28080 Alcobendas (Madrid)

Deseo recibir en mi domicilio las cintas de JUEGOS Y ESTRATEGIA, que a continuación indico:
SPECTRUM: ◇ **Arnhem;** ◇ **Ratas del desierto;** ◇ **Otan Alerta-War Zone;** ◇ **Elecciones Generales;**
◇ **La Batalla de Inglaterra;** ◇ **Malvinas 82**
AMSTRAD: ◇ **Arnhem;** ◇ **Ratas del Desierto;** ◇ **Teatro de Europa-War Zone;** ◇ **La Batalla de Inglaterra**
COMMODORE: ◇ **Teatro de Europa;** ◇ **La Batalla de Inglaterra**
Al precio de: **1 cinta a 495 ptas.** (más 100 ptas. de gastos de envío); **3 cintas a 1.199 ptas.** (gastos de envío incluidos); **6 cintas a 2.275 ptas.** (gastos de envío incluidos)
Nombre .... Fecha de nacimiento ....
Apellidos ....
Domicilio ....
Localidad .... Provincia ....
C. Postal .... Teléfono ....
(Para agilizar tu envío, es importante que indiques el código postal)
Formas de Pago
◇ Talón bancario adjunto a nombre de **Hobby Press, S. A.**
◇ Giro Postal a nombre de **Hobby Press, S. A.** nº ....
◇ Contra reembolso (supone 180 ptas. más de gastos de envío y es válido sólo para España)
◇ Mediante tarjeta de crédito nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
◇ Visa ◇ Master Card ◇ American Express
Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Nombre del titular (si es distinto) ....
Fecha y Firma ....
(Esta oferta sólo es válida para España)

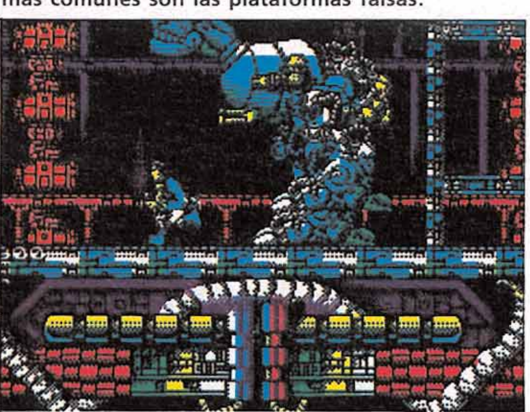
A.M.C.

El equilibrio del Universo se halla en peligro. Los «Deathbringers», o portadores de la muerte, se han lanzado a la conquista de la Galaxia. Estos «Deathbringers» están representados por los seres más carroñeros de este mundo, las especies más salvajes y los delincuentes más depravados.

LA CONFEDERACIÓN INTERPLANETARIA HA DECIDIDO ENVIARTE AL PLANETA DENDAR, CUARTEL GENERAL DE LAS FUERZAS INVASORAS


Las trampas nos causarán más de un disgusto. Las más comunes son las plataformas falsas.


El agua pese a lo que podría pensarse tendrá terribles efectos sobre nuestro protagonista.


Contamos con un tiempo límite para completar la misión, lo que complica sensiblemente el objetivo.


A lo largo del juego es posible obtener distintos tipos de ayudas.

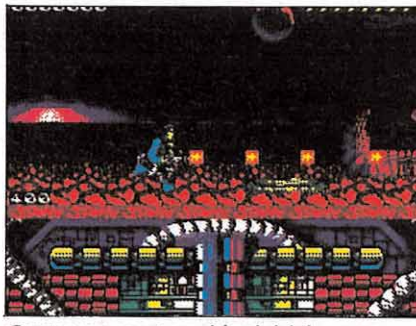
La confederación interplanetaria, y más concretamente su apartado militar, que responde por el nombre de A.M.C. (Astro Marine Corps) ha decidido enviarte al planeta Dendar, sito en la Confederación del Sistema Solar de Sokk, a tres millones de años luz de tu hogar. Dendar es, junto con el planeta de los «Deathbringers», el cuartel general de las fuerzas invasoras. En estos momentos estás orbitando alrededor de Dendar, mientras te recuperas del estado de hibernación...

Primera carga

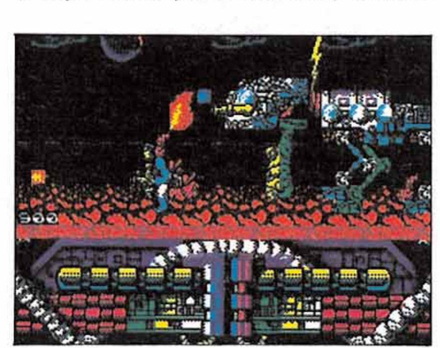
ZONA 1. Nos encontramos en el planeta. Aparecen los primeros enemigos, las tropas de asalto, formadas por seres de dos metros, cabezones, de un solo ojo, con garras, cola y una gran bocaza, de un repugnante color verde; afortunadamente son bastante fáciles de matar con nuestro fusil positrónico. Seguimos avanzando y cuando lleguemos al primer árbol saltaremos, pues si seguimos andando veremos como del suelo surge una estructura que podría ser considerada como una especie de planta carnívora que nos devorará sin compasión. Después del segundo árbol encontraremos una plataforma de color rojo:cuidado con ella porque es falsa y al contacto con nuestros pies desaparecerá.

Accedemos a una estructura de tres pisos. En el más bajo hay otra plataforma falsa que nos arrojaría en las fauces de otra planta carnívora. Subimos hasta el piso superior, cogemos la plataforma que nos devolverá al nivel del suelo y saltamos para evitar el agujero que nos llevaría a probar las corrosivas aguas de los ríos de este planeta, compuestas de metano, azufre y ácido sulfúrico. Con esto habremos acabado la primera zona. Pero como podréis comprobar, en la zona de los tres pisos encontraremos un nuevo enemigo, los «saltamontes humanoides» que se desplazan a saltitos, de color azul claro, alas rojas, pies, un solo ojo, como es costumbre en estas razas asesinas. Además a lo largo de la fase se unirán los «gusanos amarillos», de cuerpo dividido en seis segmentos y que se arrastran por el suelo. Atención, porque para poder matarlos tendremos que saltar y disparar hacia abajo o simplemente saltar para esquivarlos.

ZONA 2. Avanzamos hacia la derecha. Cuando lleguemos al final de la plataforma nos dejamos caer, vamos a la izquierda, saltamos el hoyo y encontraremos una «ayuda», de las que luego hablaremos. Nos dirigimos hacia la derecha para dejarnos caer por el hoyo, accedemos a la planta baja, avanzamos y avanzamos hasta encontrar un poco más adelante un gran hoyo. Aquí descansa un enorme monstruo comilón que nos devorará si intentamos pasar saltando y apenas dejará como restos de su comida un par de huesos y nuestra calavera. La única opción posible es empezar a lanzar granadas hasta que aparezca el mensaje de que le hemos matado (por tanto, no desperdiciar las granadas) y entonces saltaremos por encima del enorme agujero.


Contamos con tres vidas iniciales que pueden ser aumentadas.


Enemigos de todas las especies imaginables pondrán a prueba nuestra precisión.


El juego consta de dos cargas independientes divididas en subfases.

ZONA 3. Empezamos esta fase y aparecen arrastrándose por la tierra los «viscosos», amarillos y babeantes. Para terminar con ellos bastará con agacharse y disparar. Adelante y cuidado con el árbol trampa. Llegamos a una zona donde cambia la vegetación; observamos palmeras y unos extraños nichos... de color violeta. Más árboles,nichos,palmeras y saltamos para llegar al primer piso de otra estructura de tres plantas. Aquí nos las tendremos que ver con los «saltamontes humanoides», sólo que esta vez son más inteligentes . Una vez recorridos los tres pisos volvemos abajo y tendremos que saltar de plataforma en plataforma para evitar caernos al agua.

ZONA 4. La cosa empieza a ponerse interesante. Nos enfrentaremos en esta fase con los «walkers», gigantescos robots bípedos de acero, con cabeza provista de ametralladora, además de entablar "amistad" con nuestros amigos los saltamontes. Llegamos a otro solar con sus tres niveles, lo recorremos para obtener ayudas, deshacemos el camino para volver abajo, saltamos tres plataformas y...

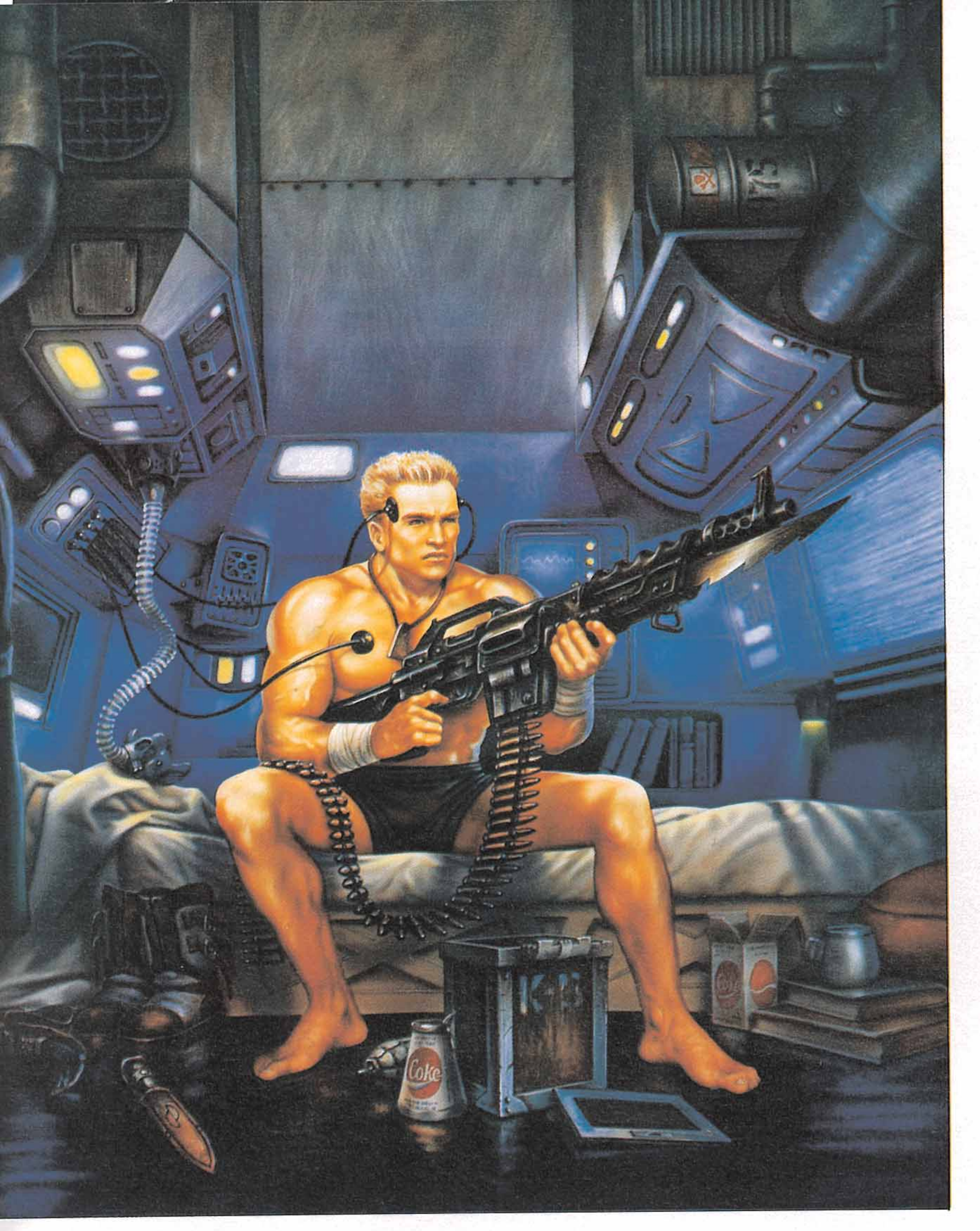
ZONA 5. Empieza este área con unos enemigos en forma de diplodocus de color morado, un solo ojo, escamas verdes, gran boca y cuello largo. Para destruirlos lo más efectivo es un disparo a la cabeza. Además tendremos que evitar matar a los soldados que, sobrevivientes de anteriores misiones fracasadas, corren en dirección contraria a la nuestra para alcanzar las zonas que ya hemos "vaciado" de enemigos. Seguimos adelante, walkers, tropas de asalto, saltamos hacia abajo, avanzamos y nos encontraremos frente a frente con el«Krauer» el jefe de los «Deathbringers» en Dendar. Este es un animal de cuatro metros de alto, provisto de coraza de piel azul y patas de brontosaurio de color morado. Porta una gran maza con la que puede hacernos pedazos y salta. Será nuestro último obstáculo antes de poder llegar hasta la nave de los «Deathbringers».

Como mencionábamos al principio, a lo largo del juego podemos obtener distintos tipos de ayudas, al deshacernos de los múltiples enemigos que aparecen a lo largo y ancho de cada fase. Estas ayudas son las siguientes: una vida extra, energía, escudos de positrones (inmunidad temporal) , disparo triple, bomba de efectos fulminantes y granadas.

Además contamos con un tiempo límite para llevar a cabo la misión antes de que la enrarecida atmósfera de Dendar acabe con nuestra vida. La clave de la segunda carga es: Dagobak.

Segunda carga

ZONA 1. Con la nave enemiga nos hemos acercado hasta el planeta natal de nuestros enemigos, donde intentaremos acabar con ellos de una vez para siempre. Es este un planeta de tonos rojizos en su parte terrestre, de cielo negro y nubes azul marino. Además hemos llegado a tiempo para contemplar un anochecer donde predominan los azules y los violetas. Pero no nos engañemos: la climatología no nos favorecerá, ya que los rayos y truenos nos acompañarán a través de nuestra odisea. Además, la extraña vegetación verdeamarillenta nos desconcertará en un principio hasta que nos acostumbremos a ella; nos asustarán las llamaradas que salen

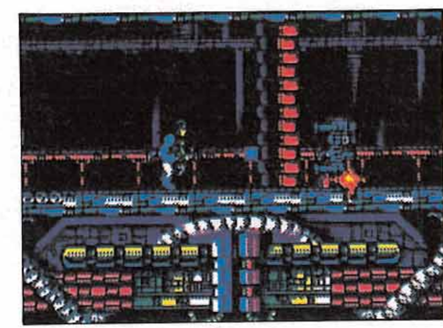


El planeta está habitado por un singular ejército, formado por elementos de las más extravagantes especies.

El Universo en peligro

despedidas de los pequeños cráteres del planeta y de las múltiples lunas de este sistema solar. Ejercerán un poderoso influjo supersticioso en nuestra moral.

Para empeorar las cosas, desde el mismo momento en que pongamos el pie en el planeta nos atacarán unos satélites de tamaño reducido, azulados y de movimiento oscilante, a los que se unirán unas babosas viscosas de color amarillo que vienen arrastrándose y que nos fagocitarán de una manera tremendamente repugnante. La única forma de atravesar esta zona es saltando y disparando hacia abajo. Hay que tener en cuenta que a veces en lugar de conseguir una ayuda, saldrá una planta de múltiples y robustos troncos que nos atrapará y engullirá.



Los efectos repartidos a lo largo del juego serán capaces de sorprendernos.

Tecleando la palabra «CREEP» en la tabla de records, en cualquiera de las versiones disponibles del juego, obtendréis vidas y tiempo infinito.

ZONA 2. Nada más empezar, conoceremos a otra especie diferente del planeta, unos animales de color amarillo verdoso que lanzan una enorme bola de fuego capaz de convertirnos en vapor en décimas de segundo. Podemos deshacernos de ellos disparando antes de que "escupan" o simplemente saltar o agacharnos para evitar la bola. Durante toda esta fase tendremos que vérnoslas con estos «lanzadores de bolas de fuego».

ZONA 3. La cosa se complica por momentos. Aparecen los temibles «dragones enfermos», enormes panzudos de cuernos blancos, ojos sanguinolentos, garras blancas, barriga amarilla, piel verde y escamas moradas. Al menor de los descuidos, nos arrancarán la cabeza de una dentellada. Vienen en grandes oleadas, lo que nos obligará a disparar continuamente. Por si no fuera suficiente, más satélites azules y babosas vendrán en ayuda de los dragones. Esta fase es realmente difícil . Un táctica es saltar y disparar continuamente hacia abajo.

ZONA 4. No hay reposo para el guerrero. Esta vez nos atacarán por la espalda unas gigantescas serpientes verdes de cuerpo segmentado y una gran boca de dientes afilados capaz de tragarse nuestro cuerpo de un solo bocado. Tenemos dos posibilidades; una ir avanzando muy despacio, paso a paso, de manera que cuando aparezca la serpiente estemos a su misma altura y no pueda comernos. Sin embargo esta táctica consume mucho tiempo; es mejor ir avanzando y tirarse al suelo en cuanto veamos surgir a la serpiente.

Seguimos avanzando y pasado el sector de las serpientes entramos en el de los «Megachaser». Estos «supercazadores» son como «walkers» pero más grandes aún, de cuatro patas y textura metálica. Deberemos dispararles a la cabeza y a los pies. Al final de la etapa, veremos una cabina de teletransporte. Introduciéndonos en ella accederemos a la base enemiga.

ZONA 5. Ya estamos en la base. Más y diferentes enemigos. Una barrera láser impedirá nuestro avance a no ser que destruyamos de un certero disparo el sensor que las regula; cañones de protones que surgen del techo y disparan sin cesar; las «battletowers» o torretas de combate, que aparecen en el suelo y disparan a tres niveles distintos. Seguimos adelante deshaciéndonos de estas armas asesinas hasta encontrar una cabina de teletransporte y detrás una barrera láser que impide nuestro avance. Cogemos el teletransporte y nos encontramos con un sensor y una barrera láser. Destruimos el sensor y vemos que la barrera permanece intacta; pero si volvemos a coger el teletransporte y accedemos al punto de partida contemplaremos como el láser que nos impedía el paso ha desparecido. Seguimos desplazándonos a la derecha hasta encontrar un sensor; lo utilizaremos y otra vez usamos la cabina. Otra vez hacia la derecha, más cañones, más torretas y un teletransportador que nos lleva a la siguiente zona.

ZONA 6. Los cañones siguen haciéndonos compañía; pasamos una cabina de largo, destruimos un sensor y regresamos para teletransportarnos. Avanzando llegaremos a encontrarnos con los satélites de reconocimiento de movimiento errático y más cañones.

Llegaremos a una zona con dos teletransportes; cogemos el de la izquierda; al acceder a la nueva zona contemplamos otras dos cabinas con un sensor entremedias; lo inutilizamos y cogemos la cabina de la derecha. Pasamos entonces por delante del láser destruido y seguimos hasta alcanzar una última cabina de teletransporte.

ZONA 7. Hacen su aparición los «robots deslizantes», de aproximadamente nuestra altura, cabezones, de grandes pies y delgado tronco. Por si fuera poco, tendremos la ocasión de sentirnos absorbidos por unos tubos en el techo de color irisado, a los que únicamente podremos destruir lanzándoles una granada. Nos encontramos enemigos de estos dos tipos durante todo el camino, hasta coger una cabina.

Entonces hacen su aparición las torretas de disparo bidireccionales, a las que harán compañía los robots deslizantes. Afortunadamente, allá a lo lejos se ve una cabina. La utilizamos y....

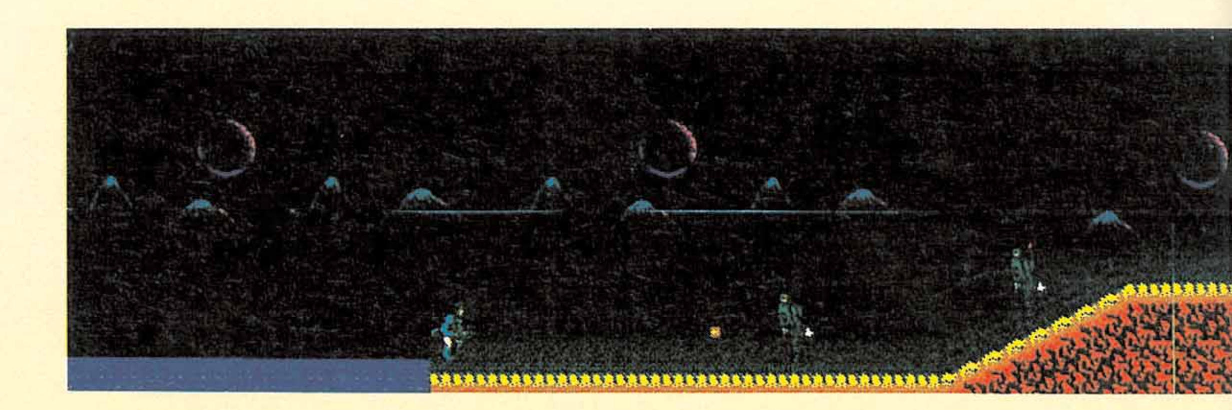
ZONA 8. Se acerca el decisivo final. Recorremos unos cientos de metros antes de quedar totalmente paralizados por una visión imposible de recrear con palabras. Delante nuestro se ubica «The Great Alien King» o lo que es lo mismo, «El gran Rey Alienígena». Un robot gigantesco, que llega hasta el techo, de aspecto deforme, con formas curvas de cintura para abajo, bípedo, si es que eso merece el calificativo de piernas, cabeza mostrando una prótesis dental de acero y de semblante horrible y amenazador. En vez de brazos, posee unas letales metralletas. El azul, el verde, el blanco, el amarillo....se combinan para mostrar una imagen inolvidable. Mejor verlo.

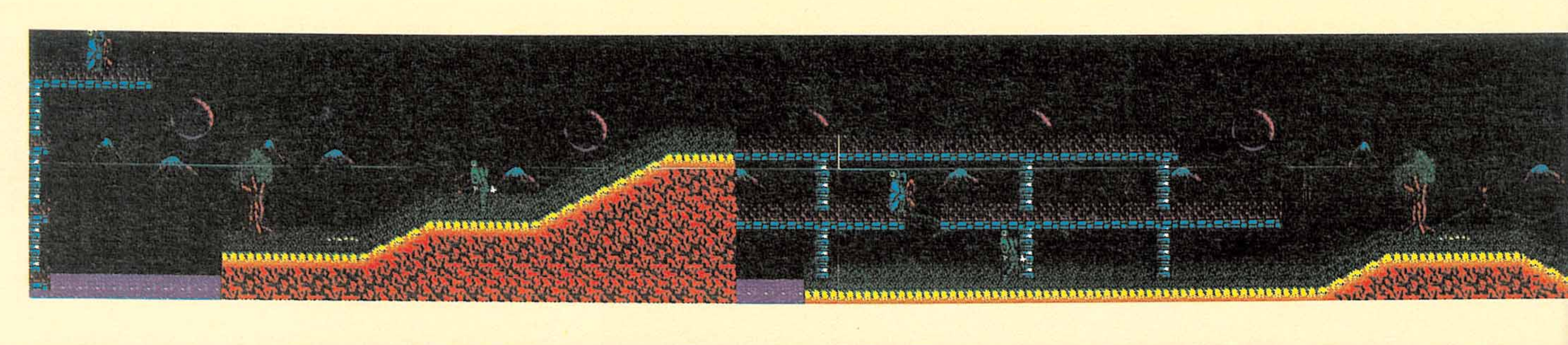
Cuando aparezca, retrocedemos y dejamos que nos persiga. Una vez que se detenga, tendremos que dispararle desesperadamente a la cabeza. Si logramos destruir esta cabeza, contemplaremos atónitos como surge otra, de aspecto a mitad de camino entre perro y lobo, pero de color morado, orejas grandes y colmillos afilados. Utilizaremos la misma táctica hasta que salte literalmente por los aires en mil pedazos y.....

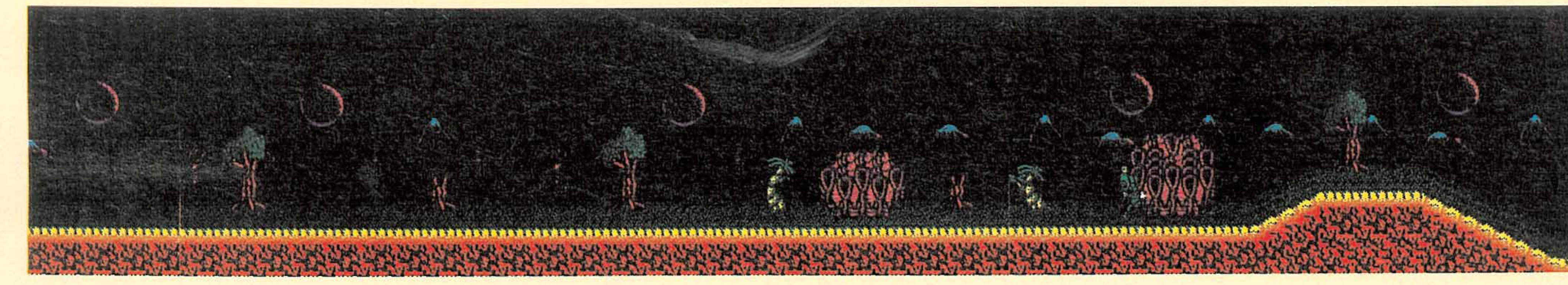
A.M.

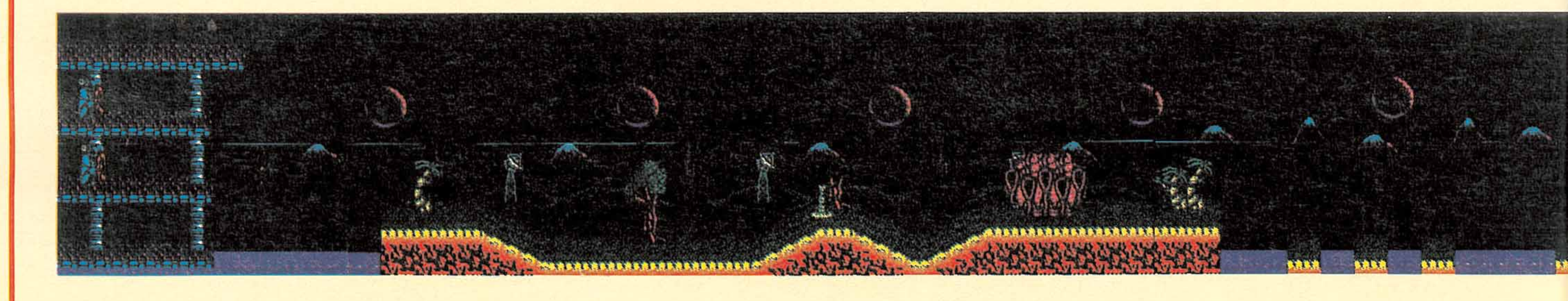
Primera fase

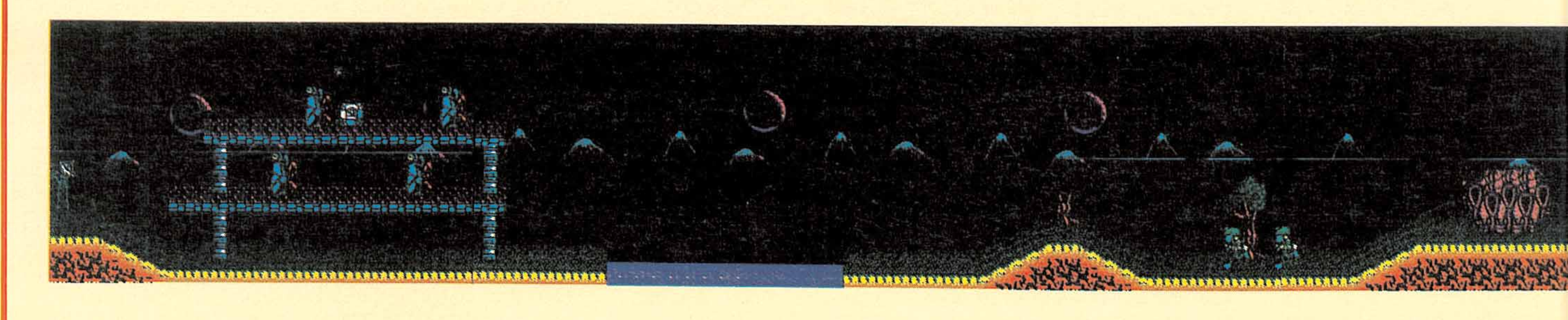
El Universo en peligro

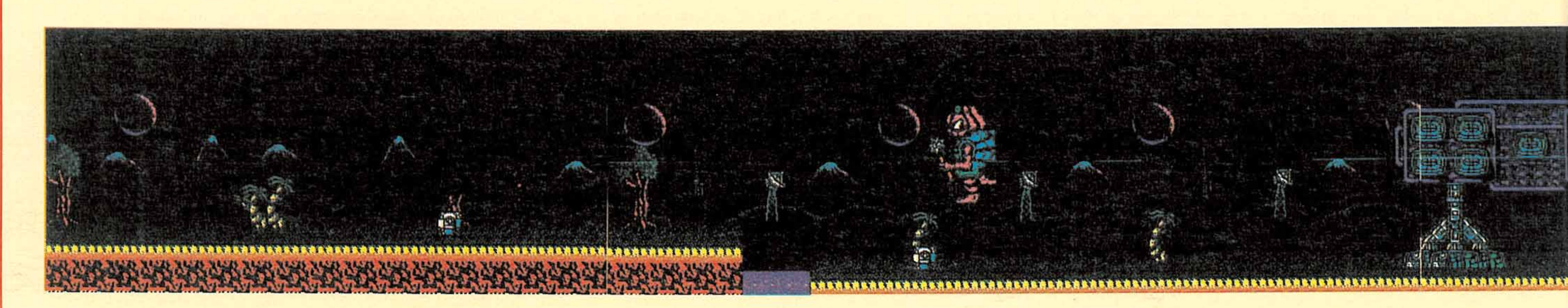


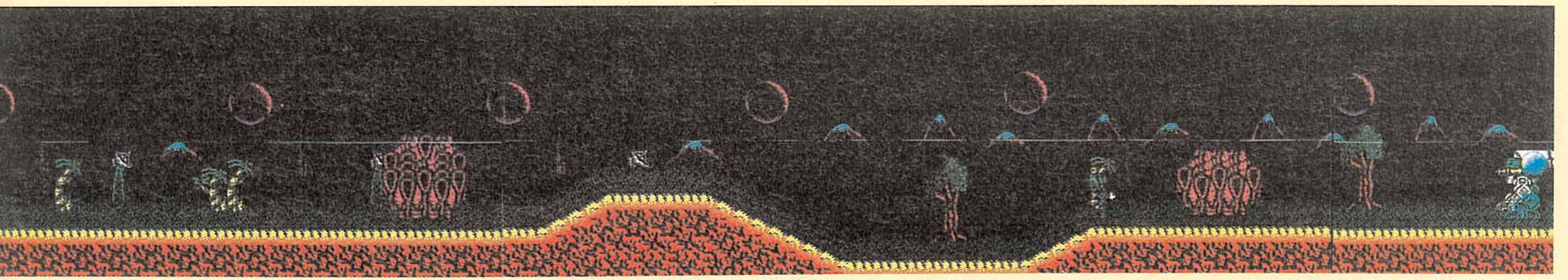


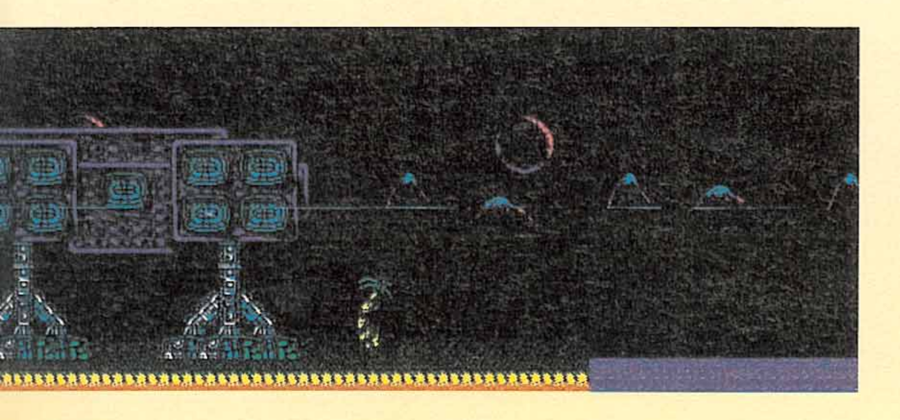












A.M.C.

Mapa

MICRO Manía

HAND-HELD

llega el videojuego PORTÁTIL

La moda viene, como no, del Japón, paraíso del Videojuego por excelencia. Por supuesto, su primer destino ha sido Estados Unidos, donde NINTENDO es el rey indiscutible del mercado de la diversión informatizada. El único ordenador personal que parecía resistir los embates de las máquinas de jugar, el Commodore 64,

Las grandes marcas de la industria del Videojuego (ATARI, KONAMI, NINTENDO, SEGA, etc.) tenían desde hacía meses preparados sus nuevos prototipos esperando pacientemente su presentación en la Feria de Chicago, donde acuden puntualmente cada año las novedades del sector. Y en esta ocasión, curiosamente, todas apuntaban en una misma dirección: se trata de una consola portátil denominada HAND-HELD y que posee las siguientes características comunes a las distintas marcas:

—Son, como su propio nombre indica, portátiles.

—Tienen alimentación autónoma, por lo que no requieren de ningún cable conectado a la red ni alimentadores.

—La pantalla está también incorporada, lo que evita la dependencia del televisor, monitor, etc.

—Bajo precio, en comparación con lo que cuesta cualquier ordenador personal de los que actualmente pueden adquirirse con el único propósito de jugar con ellos. Se habla de un mínimo de 3000 pesetas (para la consola de KONAMI) y un máximo de 20000 (para la de ATARI).

Las Hand-Held incorporan la pantalla, lo que evita la dependencia del televisor o el monitor.

Algunos datos técnicos

En principio hay tres modelos de consolas, desarrollados por tres importantes empresas del sector y que, lógicamente, van a competir entre sí por un mercado que se supone prácticamente ilimitado.

Por una parte, NINTENDO presenta el Compact Video-Game System, cuyo nombre comercial será «GAME BOY». Se trata de una HAND-HELD con pantalla de cristal líquido monocroma (en blanco y negro) y donde los juegos son intercambiables. Cuando se ponga a la venta, incluirá el programa TETRIS. Ya se están desarrollando otros programas, como por ejemplo, el MAD-MIX de TOPO. El juego no lo hará TOPO, sino que ha cedido los derechos para su conversión y fabricación a NINTENDO, con lo que se convertirá probablemente en el juego español más conocido en todo el mundo.

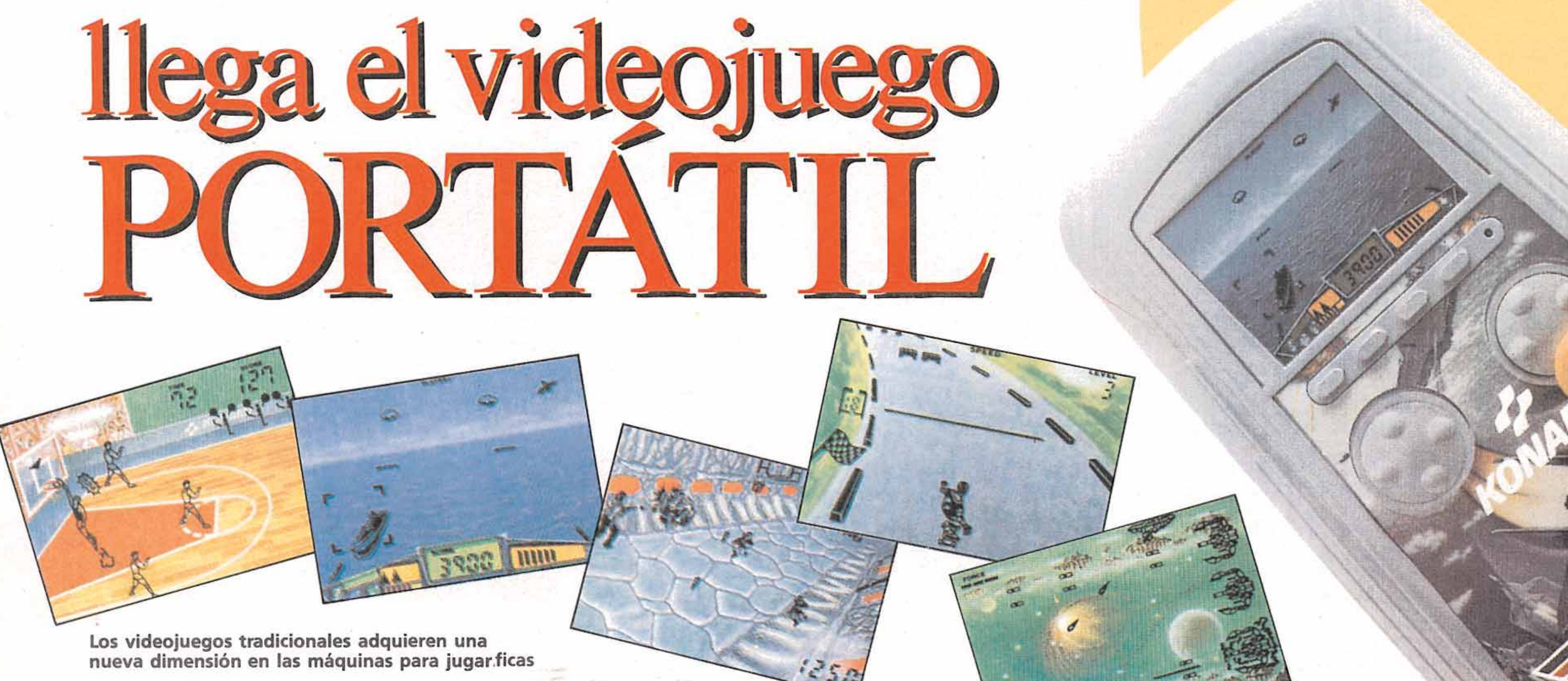
En el caso de KONAMI, cada HAND-HELD es distinta para cada juego y estos no pueden intercambiarse. El inconveniente es que cuando nos cansemos de un juego hay que comprar otra máquina (o cambiarla con algún amigo). La ventaja es que puede tener controles «personalizados». Es decir, si se trata de un simulador de vuelo de combate (como es el caso del TOP GUN), los controles son distintos de si se trata de una moto de carreras (por ejemplo, ENDURO RACER). En principio están ya preparadas las máquinas correspondientes a los siguientes juegos:

- DOUBLE DRIBBLE.
- TOP GUN.
- SKATE OR DIE.
- C.
- TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES.
- GRADIUS.

La HAND-HELD de NINTENDO, aunque con imágenes en Blanco y Negro, tendrá un





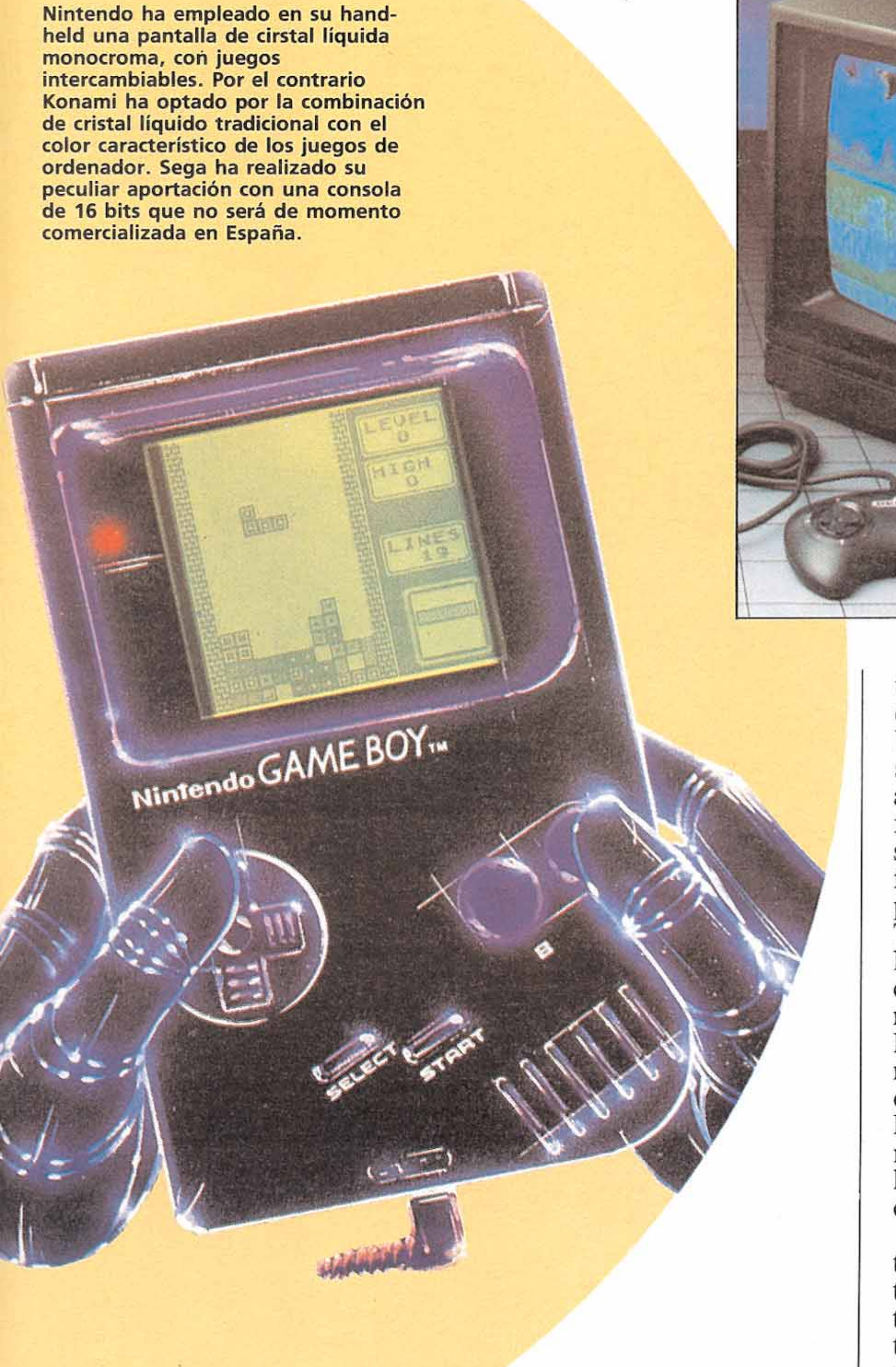


Los videojuegos tradicionales adquieren una nueva dimensión en las máquinas para jugar.ficas

HELDS

no ha tenido más remedio que dejar paso a las consolas. En un primer momento se trataba de las ya clásicas consolas de ocho bits, pero el gran salto va a producirse ahora, porque las grandes marcas del sector, por primera vez han presentado en la Feria de Chicago un nuevo y revolucionario producto denominado HAND-HELD.

Nintendo ha empleado en su hand-held una pantalla de cirstal líquida monocroma, con juegos intercambiables. Por el contrario Konami ha optado por la combinación de cristal líquido tradicional con el color característico de los juegos de ordenador. Sega ha realizado su peculiar aportación con una consola de 16 bits que no será de momento comercializada en España.



movimiento y scroll muy suaves ya que la pantalla está constituida por una matriz de puntos (pixels).

Sin embargo KONAMI ha empleado una técnica combinada entre el cristal líquido tradicional y los juegos de ordenador. Los fondos son de color y los objetos y personajes tienen una gran definición. El inconveniente es que se mueven a saltos. Las formas están impresas en el propio display de cristal líquido, y ésta es una de las razones por las que no pueden intercambiarse los juegos.

ATARI por su parte parece ser que ha perseguido la máxima calidad posible en el aspecto gráfico, lo que ha originado unos mayores costos de producción y, seguramente, de venta al público. La consola está provista de una pantalla de cristal líquido con 4.096 colores posibles. El diseño de la máquina ha sido realizado por EPYX, pero al carecer esta compañía de infraestructura para producirla en serie, ha cedido los derechos de fabricación a ATARI, quien procederá a su comercialización. Tiene también, al igual que la de NINTENDO , cartuchos intercambiables. En un primer momento incluirá el CALIFORNIA-GAMES, pero posteriormente EPYX va a versionar todos sus juegos en este formato. El precio de la máquina rondará las 20.000 pesetas ya que por lo visto es el sistema más perfeccionado de los tres.

Por desgracia, noticias de última hora nos confirman que este HAND-HELD probablemente el más revolucionario de entre los presentados en Chicago, será sin embargo el más tardío en comercializarse, ya que ATARI tiene en estos momento ocupada su maquinaria de márketing con otro producto: la Video-Consola 7800, que se pondrá a la venta a finales de año. Se trata de una versión mejorada de la clásica 2600, y entre otras ventajas es compatible a nivel de juegos con ésta, aunque se están desarrollando nuevos juegos con más colores, específicos para la 7800 (Este modelo no es portátil ni tiene la pantalla incorporada).

Su bajo precio, en comparación con otros ordenadores empleados para jugar, es un tanto a su favor.

Nintendo, a la cabeza del mercado americano

NINTENDO se prepara para re-invadir el mercado americano. En el pasado año, la compañía japonesa ha conseguido vender, sólo en Estados Unidos, varios millones de consolas de Videojuegos, poniendo contra las cuerdas a todos los sistemas de ordenador habidos y por haber. COMMODORE ha visto drásticamente reducida su cuota de mercado. El AMIGA no ha conseguido despegar, el ATARI ST no logra introducirse y los ordenadores europeos como AMSTRAD, SPECTRUM, etc... sencillamente no existen.

Puesto que ni el PC ni el Macintosh son masivamente utilizados para jugar, a nadie puede sorprenderle el hecho de que NINTENDO haya anunciado que piensan vender en torno a los 19 millones de GAME BOYS y que esperan alcanzar la cifra de 4 millones de niños jugando con su HAND-HELD antes de que acabe el año.

Según fuentes de la propia compañía, NINTENDO va a invertir en márketing aproximadamente 15 millones de dólares, por lo que el éxito de la operación está bastante asegurado.

Una característica a destacar en esta máquina es la posibilidad de conectarla con la de otro amigo y celebrar una competición entre dos jugadores. El sonido, producido digitalmente, es estereofónico.

Entre las características físicas de la GAME BOY podemos señalar:

- Pantalla de cristal líquido.
- Auriculares estereofónicos.
- Cursores en forma de cruz.
- Botones A,B, START y SELECT.
- Indicador del estado de las baterías.

Control de Contraste de la pantalla y de Volumen de los Auriculares.

- Cable de conexión Video-Link (para jugar entre dos GAME-BOYs)
- Juego TETRIS incluido.
- Los juegos, que van en cartuchos, son intercambiables.

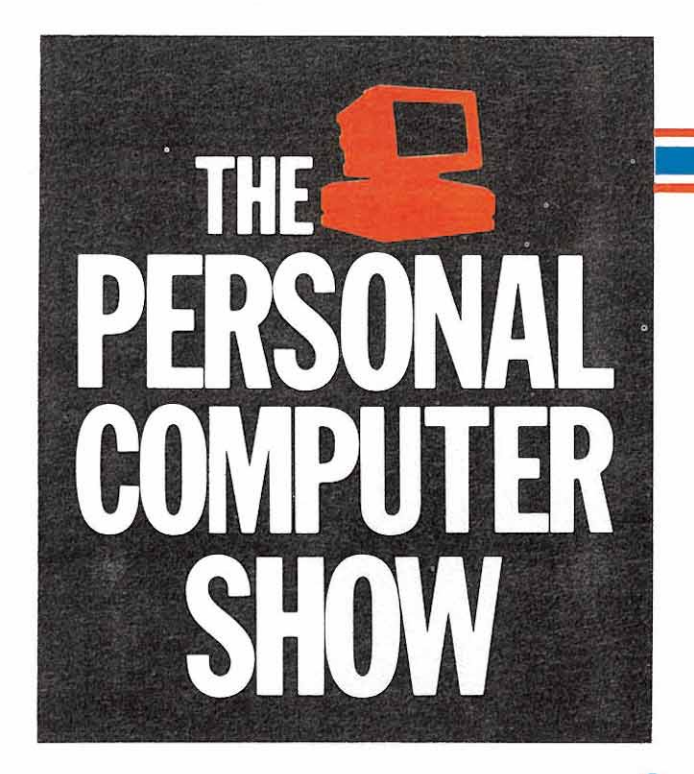
Entre los accesorios, puede adquirirse un alimentador de red, un pack de baterías recargables y una bolsa de transporte.

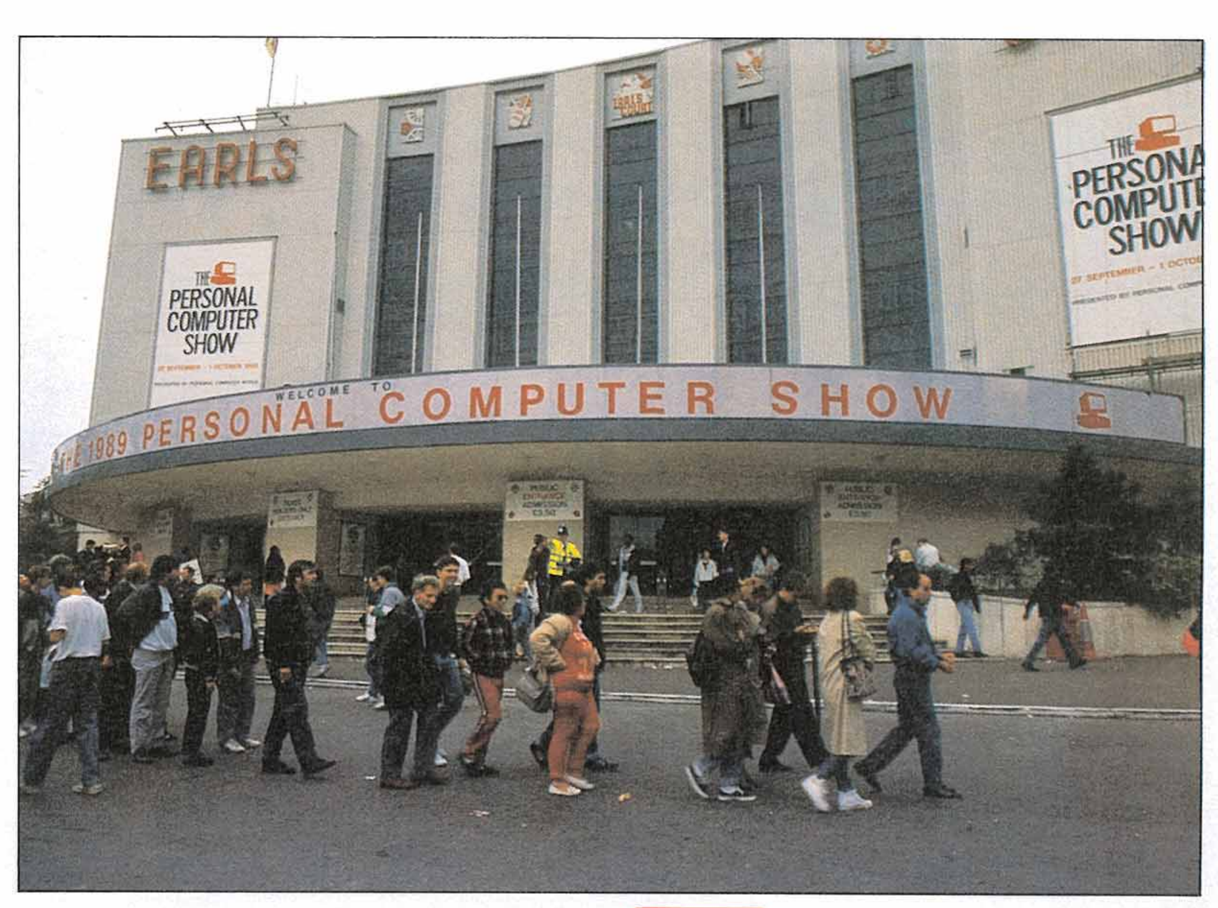
Actualmente se está trabajando contra reloj para poder presentar cuanto antes, no sólo la máquina, sino una buena colección de Videojuegos. Entre ellos, podemos adelantar que se encuentran además de los ya citados TETRIS y MAD-MIX, títulos como:

- TENNIS
- SUPER MARIO-LAND
- BASEBALL
- ALLEYWAY
- ARKANOID
- RAMBO

Sega, un mundo aparte

Por su parte, SEGA ha desarrollado una consola de 16 bits llamada GENESIS con la que puede simularse casi a la perfección a las máquinas de los bares. Un detalle interesante de esta nueva consola es que, mediante un pequeño adaptador, es también capaz de hacer funcionar los juegos de 8 bits. Lamentablemente ni los propios japoneses tienen por ahora intención de comercializarla ya que esperarán hasta navidades para lanzarlo en una primera etapa en Estados Unidos; están, por lo visto, esperando a ver cómo responde el mercado a un producto de esta categoría. El obstáculo es (como siempre) el tema del precio, que sería aproximadamente el doble que el de las consolas tradicionales. Pero esta es otra historia de la que nos ocuparemos en su momento. ■





Todos los juegos para los próximos meses

MÁS NOVEDADES QUE NUNCA

Un año más acaba de celebrarse en Londres la tradicional Personal Computer World Show, más conocida como PCW. Aunque la presencia de las compañías de software ha sido tan abundante como en años anteriores, se ha notado un ligero descenso en el número de ellas debido, en parte, a que las grandes compañías invaden cada vez más el terreno a las pequeñas. Ahora bien, es evidente que el número de programas de calidad aumenta cada día, así como el público asistente, que este año ha batido todos los records anteriores.

Compañías tan relevantes en su momento como Palace Software o las mismísimas Firebird o Rainbird, no han estado presentes en esta edición. Sin embargo, estas importantes ausencias en cuanto a productores de software no han afectado para nada en lo que respecta a la asistencia del público, que ha acudido masivamente, con más gente y más ruido que nunca, soportando estoicamente las enormes colas de usuarios que esperaban turno a las puertas del PCW.

Profesionales y jugones

Los tres primeros días suelen estar exclusivamente dedicados a profesionales, con objeto de que estos puedan ver la Feria tranquilamente y firmar sus acuerdos comerciales, etc., cosa que, aunque parezca raro, es totalmente imposible que pueda llevarse a cabo en los días siguientes.

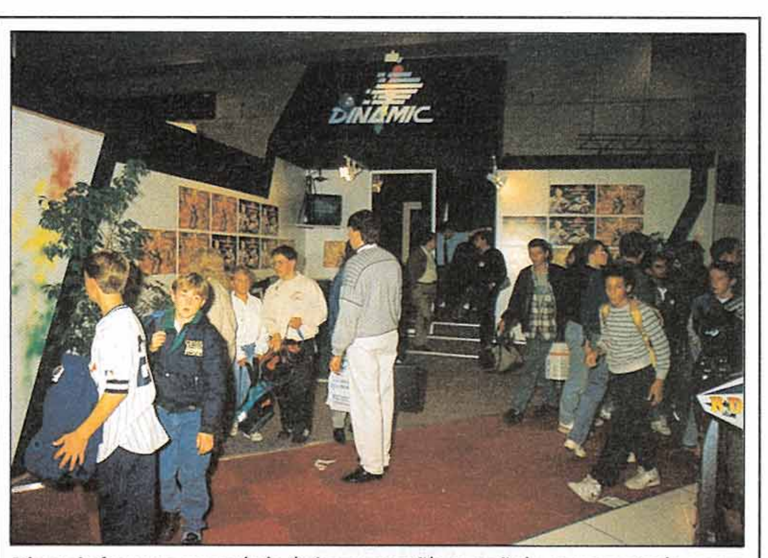
Durante el fin de semana (jornadas no profesionales de la feria), para recorrer distancias de 50 metros hay que invertir más de un cuarto de hora.

El PCW tiene dos apartados: gestión y diversión. Como es lógico, pasamos directamente a esta segunda sección, que es donde podemos encontrar el producto que interesa a nuestros lectores.

Pocas compañías, muchos programas

El stand de OCEAN fue (como siempre) el más visitado. Acaparó, una vez más, la atención del público que siempre busca con curiosidad los nuevos diseños de sus stands. Este año Ocean presentaba un montaje titulado genéricamente Hollywood. Todos los grandes lanzamientos de Imagine y de la propia Ocean estaban presentes en la feria: «Chase HQ», «Batman», «Los Intocables», «Cabal», «Voyager», «Adidas golden shoe», «Ivanhoe», «Operation Thunderbolt», «F-29 Retaliator», «Lost Patrol» y «Beach Volley». Resultaba además muy curioso el hecho de que en esta ocasión, por primera vez, no había en todo el stand ni un solo ordenador. Toda la parte de presentación corría a cargo de grandes vídeos y trailers de las películas. Todos los títulos estaban representados por las correspondientes máquinas Arcade (que eran gratis), excepto lógicamente, los que no son conversiones, como por ejemplo «Batman» y «Los Intocables».

Los asistentes se sentaban a ver el espectáculo que se les ofrecía en grandes pantallas de vídeo por las que desfilaban de forma ininterrumpida trailers de las películas en las que se basan la mayoría de estos juegos (Batman, Los Intocables, etc.) así como trepidantes escenas extraídas de sus correspondientes adaptaciones a video-juegos.

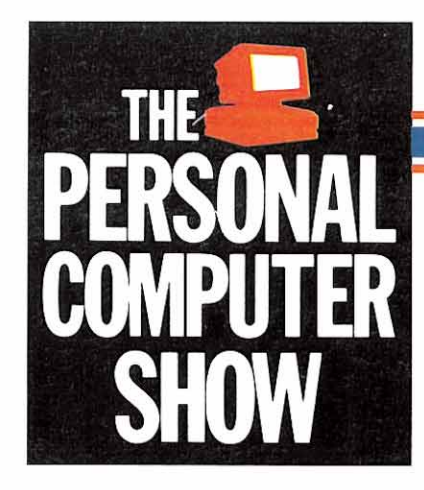


Dinamic fue una vez más la única compañía española representada y con stand en esta feria del software Europeo. Sus novedades: «After the War» —para Atari y Amiga— y «Grand Prix Master» —en España «Aspar G.P. Master»—.

ACTIVISION concentró la mayor parte de su esfuerzo de marketing en «Cazafantasmas II», que es, sin duda, uno de los grandes programas para estas navidades. Su lanzamiento coincide además con el estreno de la película.

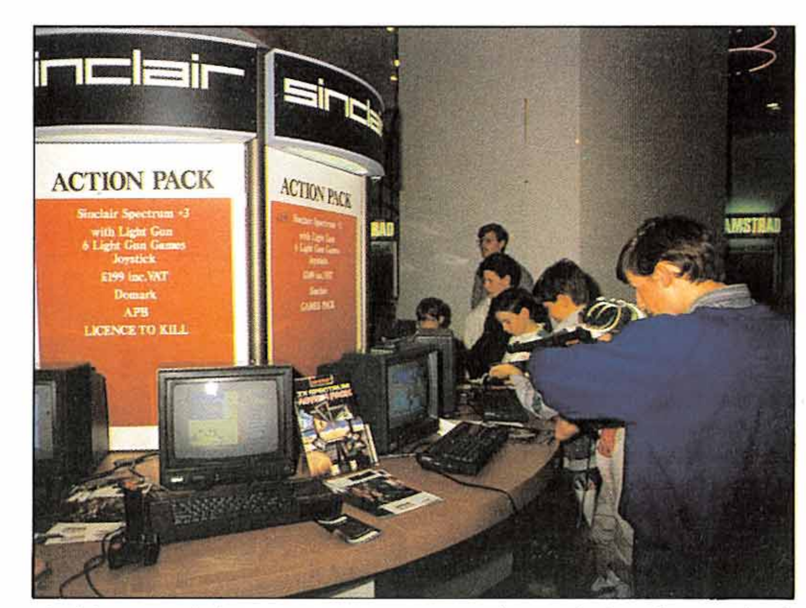
En su stand tenían un par de cazafantasmas que hacían las delicias de chicos y grandes. En las fotos que acompañan este reportaje podéis ver el momento en que conseguimos «cazar» a un «cazafantasma» de los que andaban deambulando por allí. El juego estará disponible en todos los formatos durante el mes de Diciembre.

Presentó además gran cantidad de previsibles números uno ▶



que se comentan con detalle en estas mismas páginas. Entre ellos cabe destacar: «Fighting Soccer» (otro simulador de fútbol) que estará disponible en todas las versiones; «Altered Beast», probablemente otra de esas conversiones que dará mucho que hablar: en ella puedes convertirte en Hombre-Lobo, Hombre-Tigre y Hombre-Oso, y en cada uno de estos estados físicos tienes un tipo de poder distinto; «Power Drift», otro programa de coches destinado a ocupar los primeros puestos de la lista de éxito de estas navidades: se trata de la conversión de la máquina arcade que en su día lanzara SEGA y en ella se puede elegir entre doce conductores famosos en el mundo del automovilismo. El equipo de programadores que está involucrado en este proyecto es el mismo que hizo el «Super Hang-On», por lo que es bastante probable que el programa responda plenamente a las espectativas creadas. Por lo visto, la técnica utilizada en la programación será una mezcla entre los gráficos vectoriales y los clásicos sprites. Según su director de programación, Charles Cecil, «se trata de algo nunca visto anteriormente en un ordenador personal».

Siguiendo con su línea de conversiones de máquinas arcade, Activision ha firmado tres nuevas licencias para tenerlas listas el próximo año. Se trata de

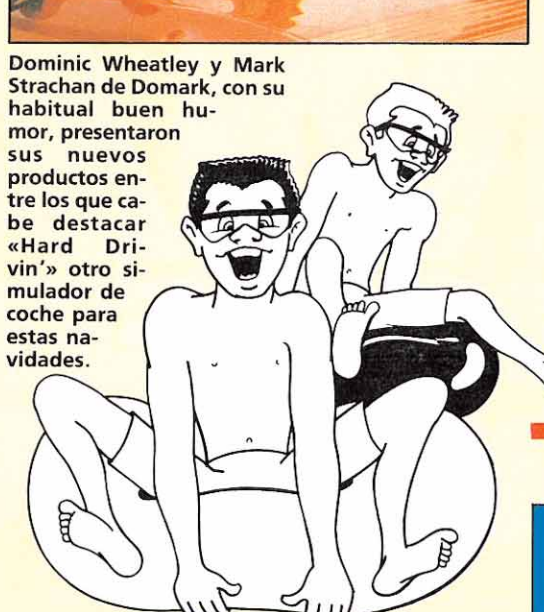


Sinclair presentó el ACTION PACK, un paquete integrado de software y hardware: el Spectrum +3 (o el +2) además de una pistola óptica que sirve para matar marcianos y derivados.

DOMARK



Dominic Wheatley y Mark Strachan de Domark, con su habitual buen humor, presentaron sus nuevos productos entre los que cabe destacar «Hard Drivin'» otro simulador de coche para estas navidades.

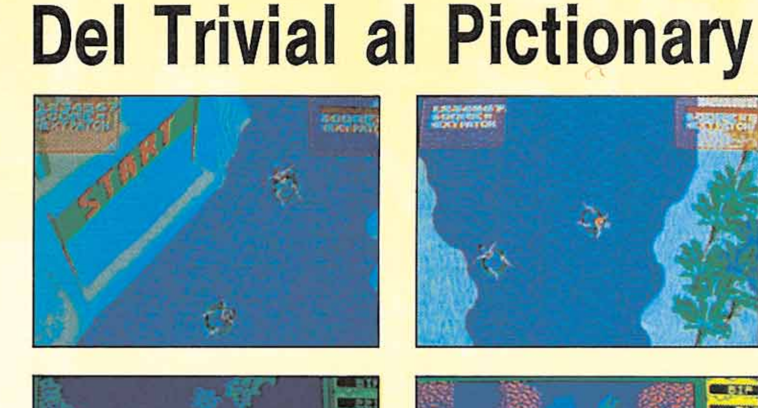


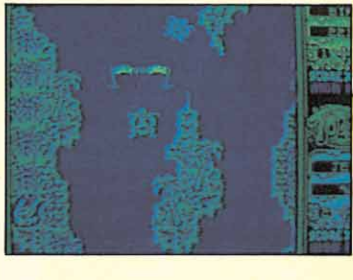
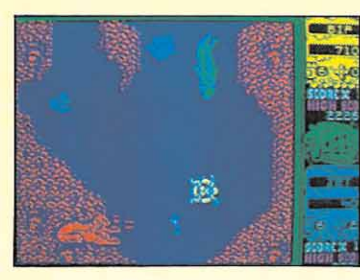
Dominic Wheatley y Mark Strachan son los directivos y dueños de Domark. Con ellos tuvimos una vez más la oportunidad de charlar y nos mostraron sus novedades (que, por otra parte, habían progresado muy poco desde que vimos el avance de algunos programas sin acabar en su reciente visita a nuestras oficinas). «Hard Drivin'» es un simulador de carreras que más parece de vuelo porque, aparte de las típicas escenas de carretera, donde la pista tiene más o menos curvas, cambios de rasantes, etc, aquí hay también sitios donde la carretera hace un looping completo, llegando en algunos instantes a estar completamente boca abajo. Por supuesto, si no abordamos estas dificultades con suficiente velocidad, el coche se caerá. Ahora bien, en caso de guantazo, siempre estamos a tiempo de ver la repetición de la jugada y averiguar cuál ha sido el problema que ha dado lugar a esa situación. El programa sale para todos los ordenadores y las versiones de ocho bits han sido soberbiamente realizadas por Binary Desing.

También título fuerte para los próximos meses es «Toobin'» .Aunque hablamos ya el año pasado por estas fecha de la máquina arcade, hasta ahora no ha sido realizado el juego de ordenador. Se trata de un descenso por un río subido en un flotador o neumático de coche, según se mire, teniendo que salvar todos los obstáculos naturales del mismo. A saber: cataratas, rápidos, remolinos y hasta cocodrilos. Hay que tener también mucho ojo con todos aquellos objetos que pueden pinchar tu neumático: ramas, anzuelos de pescador, etc. La forma de navegar es muy sencilla: los personajes chapotean con las manos en el agua para impulsarse y no necesitan ni siquiera remos. Los exóticos lugares a visitar son: El Amazonas, el Nilo, Río Grande, Yukon y Colorado.

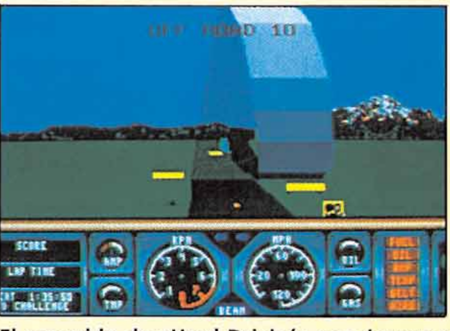
Al igual que ocurrió con el Trivial Pursuit, Domark ha comprado los derechos para hacer la versión para ordenador del «Pictionary». El programa incorpora un completo diseñador gráfico con el que cada participante puede describir el dibujo para el resto de los equipos. Se acompaña el juego con unas tarjetas que indican lo que hay que dibujar. También se puede jugar contra al propio ordenador que tiene una base de datos con muchos dibujos, si bien en este caso, el ordenador no puede reconocer los nuestros.

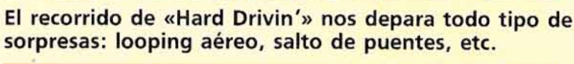
Del Trivial al Pictionary



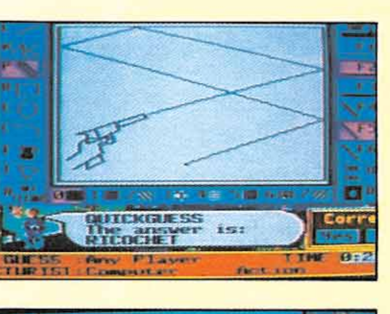



A «Toobin» consiste en una sugerente carrera, rio abajo, a bordo de un neumático de coche. Además de los rápidos y cataratas, hay que evitar cualquier pinchazo inoportuno.



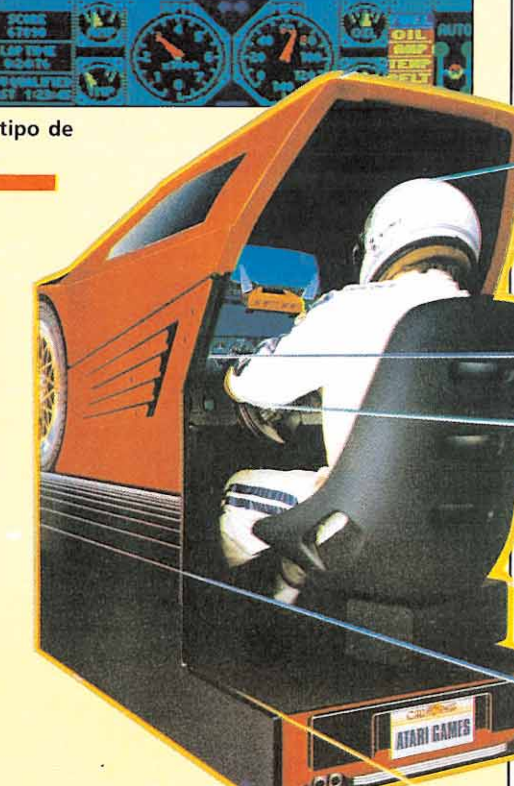


El recorrido de «Hard Drivin'» nos depara todo tipo de sorpresas: looping aéreo, salto de puentes, etc.





«Pictionary» incluye un completo diseñador gráfico con el que podemos dibujar los objetos cuyo nombre hay que acertar.



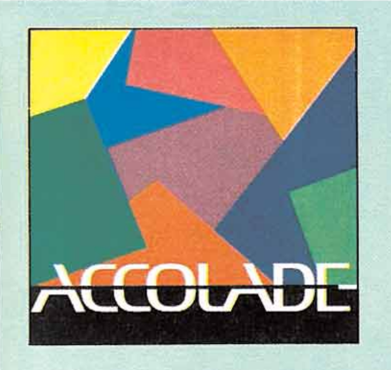


El Vicepresidente americano de ACCOLADE, nos habló de sus lanzamientos inmediatos: «Blue Angels», «Grand Prix Circuit», etc.

«Dragons Breed» (realizado por el mismo equipo que hizo «R-Type»), «Ninja Spirit» y «Atomic Robokid». Otros programas en preparación son: «Super Wonder Boy (In Monsterland)», «Galaxy Force», y «Fighter Bomber».

DINAMIC fue una vez más la única compañía española representada con stand en esta feria del software europeo, aunque tenían pocos títulos en exhibición: «Grand Prix Master» y «After the War» en las versiones para Atari y Amiga.

U.S.GOLD, otro de los gigantes del software, también estuvo presente, sorprendiendo a los asistentes con la presencia de ▶



Real como la vida misma

De la compañía americana Accolade merece la pena destacar cinco títulos:

«Day of the Viper» en el que tú eres un Androide especialmente diseñado para explorar todas aquellas partes de la galaxia que en principio son hostiles para los seres humanos. El diablo Gar planea destruir la Liga de los Planetas y es por eso que se te ha encargado la misión de infiltrarte en las defensas del enemigo y aniquilar la flota de androides de Gar.

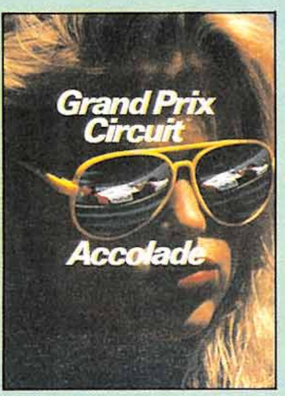
«Blue Angels» es un simulador de vuelo acrobático con grandes dosis de originalidad. Se trata de conducir todo un escuadrón de aviones en formación. Desde el asiento del piloto pueden verse al resto de las aeronaves y controlar los movimientos relativos de las mismas. Se puede ver la repetición de las figuras más interesantes, tales como el looping, tonel, barrena, etc. Tiene también una opción «entrenamiento» sin la cual sería imposible prosperar.

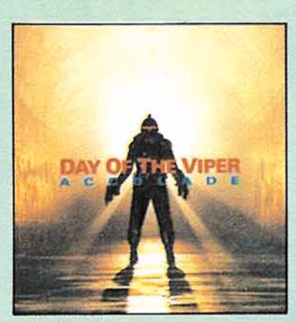
«The Cycles» consiste en una carrera de motos que permite competir en los quince circuitos de motociclismo más famosos del mundo, entre los que se incluye alguno español.

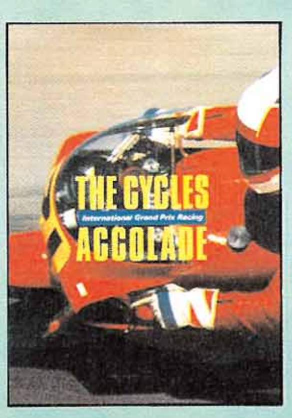
«Grand Prix Circuit» es un simulador de carreras de coche (otro más a añadir en la larga lista) donde se participa en ocho carreras, eligiendo el equipo al que se quiere pertenecer entre: McLaren, Ferrari o Williams.

«Powerboat Usa» es otra simulación de carreras que Accolade está ultimando actualmente. En esta ocasión se desarrolla a bordo de un vehículo hasta ahora poco explotado por los programas de ordenador: se trata de una «offshore», también conocida como «lancha planeadora», el tipo de motora más rápida que existe.











un fantástico Ferrari Testarrossa utilizado para ambientar la presentación del «Turbo Out Run». Durante toda la feria tuvo lugar un concurso cuyo ganador se llevó a casa, como premio, una auténtica máquina arcade del «Turbo Out Run».

Y una vez más tenemos que insistir sobre los juegos de coches, porque este año parece que se ha abierto la veda para este tipo de programas. Además de este «Turbo Out Run» estarán pronto disponibles «Hard Drivin'» de Domark, «Power Drift» de Activision, «HQ Chase» de Ocean, etc.

También había vídeos y demos sobre el que será uno de sus mayores objetivos de ventas: «Moonwalker» de Michael Jackson.

Los dos directivos y dueños de DOMARK, Dominic Wheatley y Mark Strachan, con su habitual buen humor, presentaron sus nuevos productos. Entre ellos «Hard Drivin'» —otro de los simuladores de carreras para estas navidades—; «Toobin», que se trata de un descenso por un rio subido en un neumático de coche, y «Pictionary», que incorpora un completo diseñador gráfico con el que cada participante puede describir su dibujo.

EMPIRE es probablemente un nombre poco conocido todavía para el usuario de nuestro país comparativamente con otras grandes marcas de la industria del software. Sin embargo, esto no les impide realizar programas con un alto nivel de calidad, comparable —si no superior— al de otras empresas con nombres mucho más sonoros. De momento presentan —cómo no— un nuevo juego de fútbol (seguro que os lo imagináis). Se llama «Gazza's Soccer» y la pinta es muy buena, aunque hasta que no tengamos la oportunidad de jugar detenidamente con él, nos reservamos la opinión. Luego está «Space Ace», que más parece una película que un videojuego por la impresionante calidad de sus gráficos.

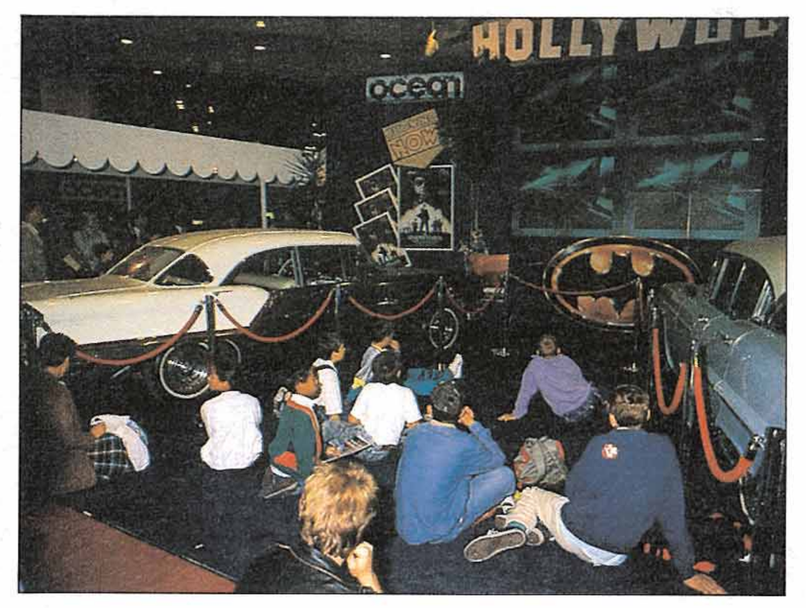
Una nueva forma de matar

SINCLAIR, que como sabéis es desde hace unos años una marca subsidiaria de AMSTRAD, presentó como gran novedad en lanzamiento en Inglaterra del «Action Pack», que consiste en un paquete integrado de software y hardware: el Spectrum +3 (o el +2) además de una pistola óptica que sirve para matar marcianos y derivados. Incluye también un lote de juegos de regalo especialmente adaptados para la ocasión, entre los que se encuentra nada menos que el «Operation Wolf» de Ocean.

AMSTRAD mantuvo, como todos los años, un impresionante stand donde en este caso no había ninguna novedad.

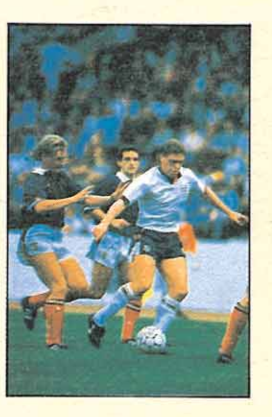
Otro tema del que próximamente hablaremos con más detenimiento es el de las pistolas ópticas. «Defender Light-Gun» (pistola de Cheetah) para Spectrum, con seis juegos de regalo, es un buen ejemplo de este tipo de artefacto. MHT, compañía española que como sabéis creó el «Gunstick» parece ser que ha llegado a un acuerdo para distribuirla en Francia a través de UBI SOFT. Otras pistolas similares son «Light Phaser» de Mastertronic y la que Sinclair incluye en su Action Pack.

KONIX presentó una especie de silla a la que puede añadirse



El stand de Ocean, como viene siendo habitual, fue el que más espectación despertó entre los asistentes.

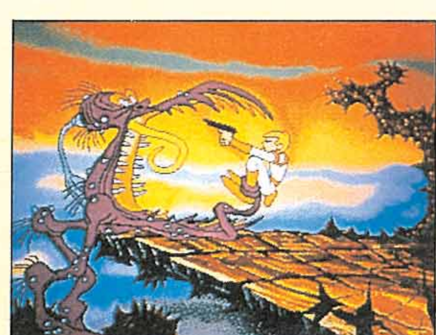
EMPIRE
Con el toque de Walt Disney





La fiebre del fútbol ataca con más fuerza que nunca. La aportación de Empire es «Gazza's Soccer».





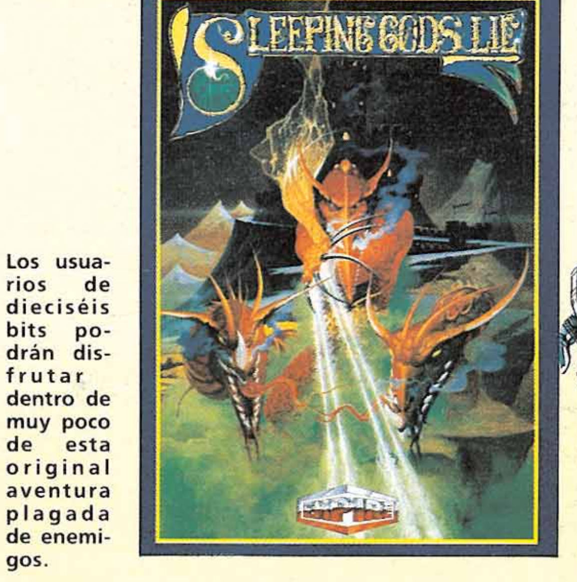
El aspecto de «Space Ace» es bastante semejante al de las películas de dibujos animados. Su calidad gráfica es asombrosa como puede apreciarse.





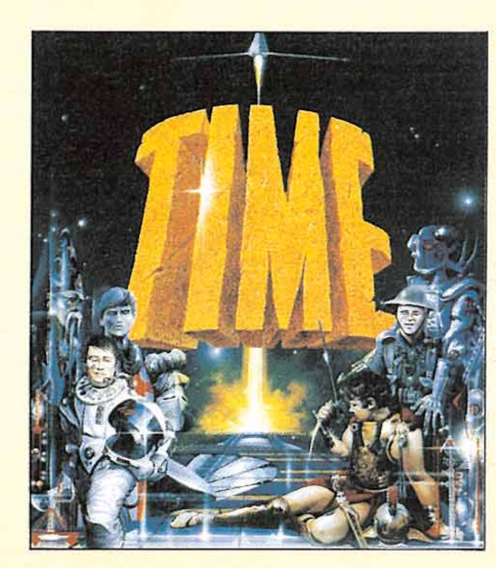






Los usuarios de dieciséis bits podrán disfrutar dentro de muy poco de esta original aventura plagada de enemigos.





Un nuevo recorrido a través de los tiempos será la base de un genial arcade.

Los dos héroes más conocidos de la Marvell, Spiderman y el Capitán América, serán los protagonistas de un espectacular lanzamiento de Empire.

un monitor, pedales y mando doble (que se convierte en un volante o manillar, dependiendo del caso) con la que se pretende que podamos adaptar cualquier ordenador a las características especiales de cada videojuego de acción: simuladores de vuelo, astronaves, carreras de coches, etc.

Esto es América

La compañía americana SSI (Strategic Simulation Inc.), distribuida en Inglaterra por U.S.Gold presentó una serie de programas que probablemente no vean nunca la luz en el mercado español. Todos ellos son conversacionales o de estrategia, con algunas dosis de acción. Sólo existen en los formatos PC, Amiga, Atari y Commodore, es decir, los ordenadores que están vigentes en Estados Unidos. Entre ellos cabe destacar por sus gráficos «Hillsfar» o «The battles of Napoleon».

LUCAS FILM, empresa también integrada en la cadena de distribución de U.S.Gold presentó dos únicos productos pero de excepcional calidad: La versión conversacional de «Indiana Jones y la última cruzada» y «La Batalla de Inglaterra: sus mejores horas», que se trata de un simulador de avión de combate con elementos de estrategia incluidos.

El propio director de Lucas film, en el transcurso de una amena charla, nos mostró ambos programas.

Del mismo país pero con un producto radicalmente diferente, la compañía ACCOLADE presentó títulos como «Blue Angels», que es un simulador de vuelo en formación, donde es necesario controlar varios aviones simultáneamente.

SIERRA, compañía americana distribuida por Activision, es probablemente otra de esas grandes productoras de software cuyos programas nunca llegarán a España, siendo los mayores creadores de Aventuras conversacionales en Estados Unidos y los auténticos pioneros en añadir gráficos a las aventuras. Sus lanzamientos inmediatos (para aquellos que tengan pensado darse una vuelta por Inglaterra o por los States), son: «Ice Man», «Leisure suit Larry 2», «Sorcerian» y «Police Quest II».

Y hablando de compañías americanas, nos llegó el rumor de que en general están atravesando un mal momento, debido a la feroz competencia que reciben por parte de las consolas japonesas (principalmente NINTENDO). Esto ha hecho que la producción de soft para ordenadores personales se vea gravemente afectada y compañías legendarias como por ejemplo EPYX, estén a punto de desaparecer. Esperemos que, por el bien de todos, esto no llegue a suceder.

MIND SCAPE presentó varios juegos entre los que cabe destacar «Fiendish Freddy's Big Top of Fun» (trata de un circo y unos payasos) y «Chessmaster 2100», que como su propio nombre indica, se trata de un programa de ajedrez, sucesor del aclamado «Chessmaster 2000».

Otro programa que promete de esta misma compañía (aunque todavía no lo hemos visto) es «Beyond the Black Hole». Se trata de una simulación tridimensional que —según sus autores— contiene los más espectaculares efectos visuales en tres dimensiones jamás vistos. Con el programa se incluyen unas gafas imprescindibles para su contemplación.

ELITE, la en otros tiempos competencia directa de Ocean, una de las casas de software que ha tenido siempre un producto más selecto, ha caído últimamente en el ostracismo más absoluto. Después de una larga temporada en la que sólo ha pre- ▶

ocean®

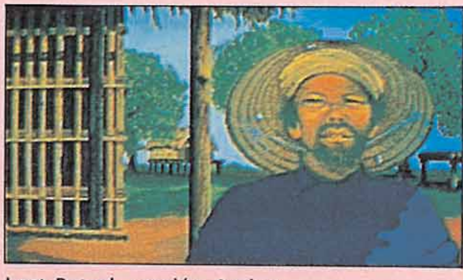
La calidad como método de trabajo

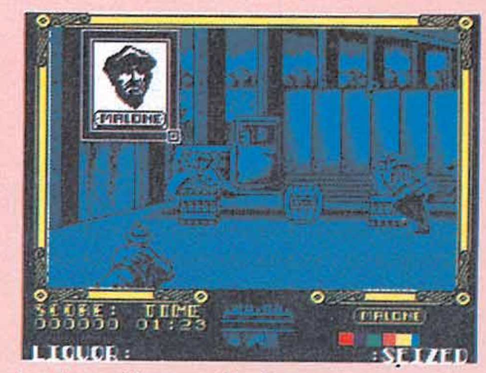
Todos los grandes lanzamientos de IMAGINE y de la propia OCEAN estaban presentes en la feria: «Chase HQ», el programa de coches de Ocean (imprescindible para toda compañía que se precie); «Batman» (de sobra conocido por nuestros lectores); «Los Intocables», basado en la película del mismo nombre; «Cabal», el sustituto de Rambo; «Voyager», una aventura en el espacio infinito; «Adidas Golden Shoe», el programa de fútbol (que tampoco podía faltar); «Ivanhoe» basado en el legendario personaje de la épica británica y «Operation Thunderbolt», la segunda parte de «Operation Wolf» (aunque esta vez para dos jugadores).

«F-29 Retaliator» y «Lost Patrol» son también dos excelentes programas de Ocean pero los mencionamos aparte porque desgraciadamente sólo estarán disponibles para Atari y Amiga. La razón es que el primero es un complejísimo simulador de vuelo que resultaría desesperadamente lento. El segundo no puede tampoco versionarse para ocho bits por la enorme cantidad y calidad de sus gráficos.

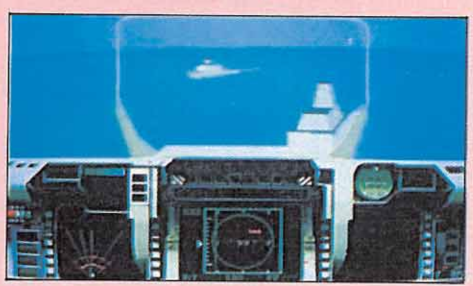
Como nota curiosa destacar el hecho de que en esta ocasión, por primera vez, no había en todo el stand ni un sólo ordenador. Toda la parte de presentación corría a cargo de grandes vídeos y máquinas Arcade.

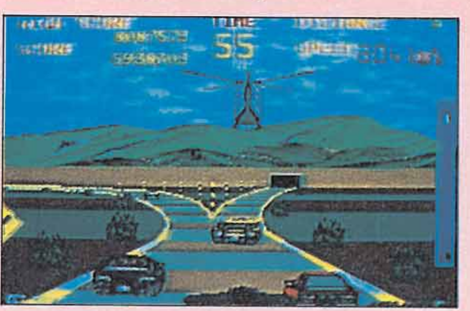
En esta misma revista podéis encontrar un amplio reportaje especialmente dedicado a Ocean que tuvimos la oportunidad de realizar en el transcurso de nuestra reciente visita a Manchester.


Lost Patrol, versión Amiga.

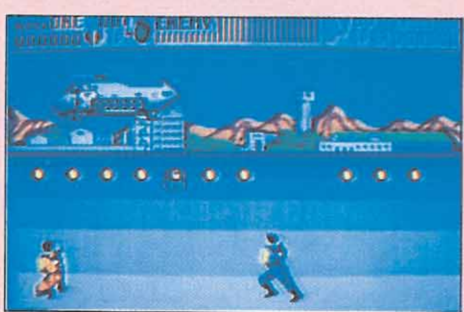


Los Intocables, versión Spectrum.

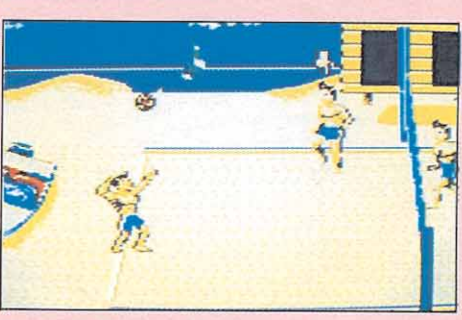

F-29 Retaliator, versión Amiga.


Chase HQ, versión Atari.


Ivanhoe, versión Atari.


Cabal, versión Atari.


Soccer, versión Atari.

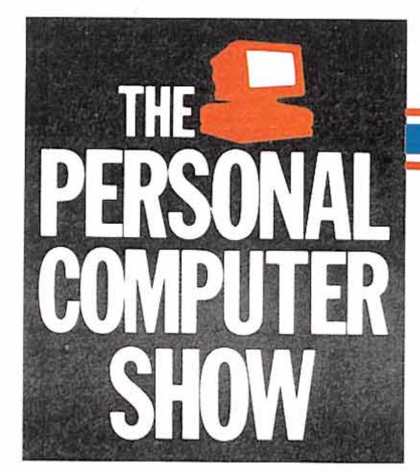

Beach Volley, versión Amstrad.



Empire es poco conocida todavía para el usuario de nuestro país, lo que no es obstáculo en absoluto, para realizar programas con un alto nivel de calidad. Además de un nuevo juego de futbol que se llama «Gazza's Soccer», presentaron una pequeña maravilla cuyo nombre es «Space Ace». Más que hablar de él en una revista de videojuegos habría que hacerlo en una de cine porque «Space Ace» es lo más parecido que hemos visto a una auténtica película de dibujos animados. Y por si no os lo creéis, podéis ver las impresionantes fotos que acompañan este reportaje. Su director de arte y productor, Don Bluth, soñaba desde niño en convertirse en un animador del equipo de Walt Disney. Totalmente autodidacta, se sometía diariamente a la dura disciplina de reproducir todos los comics de grandes maestros que caían en sus manos. Por fin vió realizado su sueño y entró a trabajar en los estudios de Disney. Por último, y para no hacerlo demasiado largo, os diremos que Bluth dirigió y produjo la animación de «Dragon's Lair», incluida la versión de la máquina arcade.

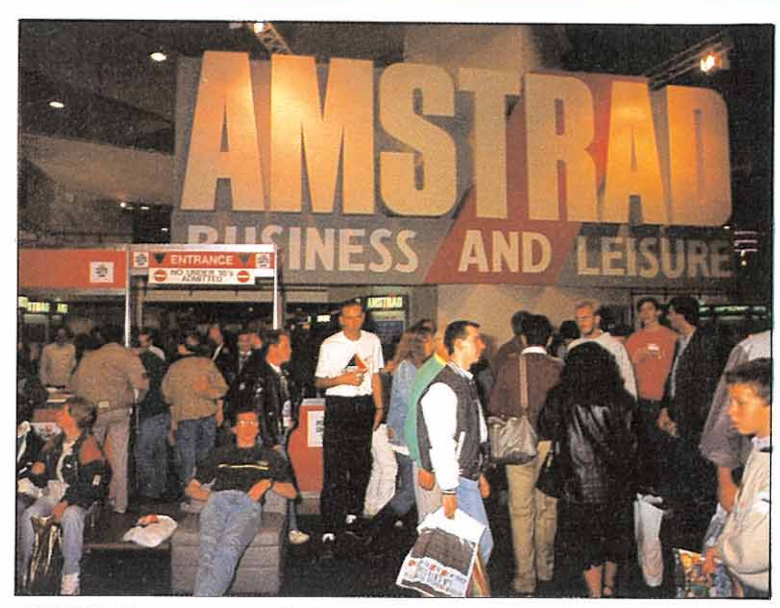
Y tanto hablar de «Space Ace», ya casi se nos había olvidado que EMPIRE tiene otro título que merece la pena destacar por su enorme calidad gráfica. Nos estamos refiriendo a «Spider Man y el Capitán América en la venganza del Doctor Doom». Como su propio nombre indica, se trata de un juego que mezcla dos de los más conocidos superhéroes de la Marvel. La calidad y la gran inspiración de sus gráficos está también a la vista en estas mismas páginas.

Por último, un programa muy original que inagurará —según sus autores— una nueva generación de videojuegos que podrían denominarse genéricamente algo así como «fantasías en tiempo real». Su nombre es «Sleeping gods lie» y tanto sus personajes como sus escenarios han sido integramente diseñados en tres dimensiones utilizando para ello más de cinco megabytes de gráficos.



sentado recopilaciones de viejos títulos y el relanzamiento de antiguos programas en series baratas, resurge ahora con dos novedades. La primera sólo es novedad a medias, pues se trata del conocido «PAPERBOY», si bien es verdad que no existía versión para 16 bits (Atari, St y PC).

El segundo sí es un lanzamiento verdaderamente nuevo. Su nombre es «Dogs of the War». Contiene todos los ingredientes que proporcionaron a Elite un éxito más que notable con «Ikari Warriors» o «Commando»: acción, disparos, enemigos por todas partes y la posibilidad de participar dos jugadores de forma simultánea. Como viene siendo habitual en los últimos tiempos, sólo estará dis-



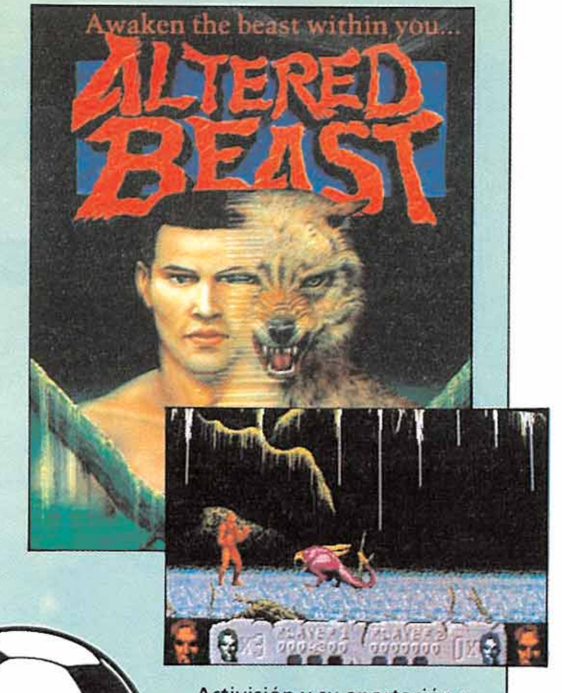
AMSTRAD hizo una operación de imagen, manteniendo un gigantesco stand en el que no había ninguna novedad.



Jesús Alonso, directivo de la compañía española DroSoft, firmó un acuerdo de distribución con ACCOLADE. En la foto, con el vicepresidente de esta compañía.

ACTIVISION

La Ley de las conversiones

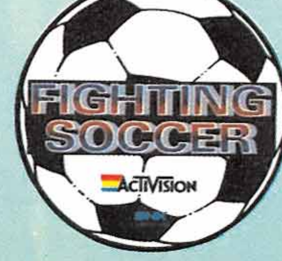


«Cazafantasmas II» fue sin duda uno de los programas que más espectación causó. Inspirado naturalmemnte en la película del mismo nombre, se desarrolla en tres fases independientes: Los cuatro Cazafantasmas son reunidos para salvar Nueva York de las malas influencias de nuevos fantasmas y formas diabólicas. Algo maligno está oculto en el MOMA (Museo de Arte Moderno) y sólo los cazafantasmas pueden descubrirlo y aniquilarlo. La primera fase comienza cuando Van Horne, que ha descendido a las alcantarillas de Nueva York con el propósito de recoger algunas muestras de la presencia diabólica, ve bloqueado su camino de vuelta a la superficie por seres maléficos que le obligan a luchar contra ellos. La segunda fase se desarrolla en la estatua de la libertad, donde hay que disparar contra todo bicho viviente. Por último, existe una tercera fase donde el diablo Vigo desafía a los Cazafantasmas y en la cual se combinan elementos de arcade y de estrategia.

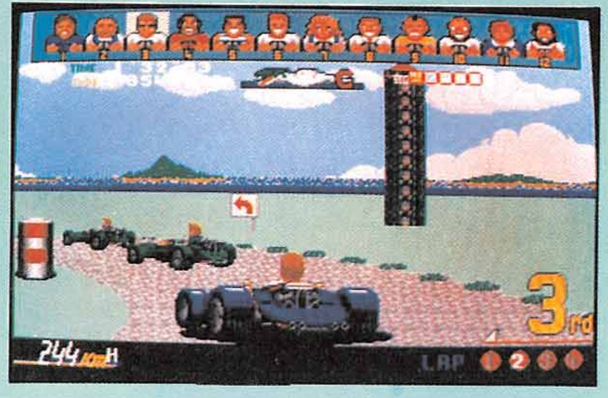
«Altered Beast» es la historia de la hija de Zeus, Athena, que ha sido raptada por Nelf —el señor de las profundidades— y el propio Zeus te ha pedido que acudas a rescatarla. Puedes convertirte en Hombre-Lobo, Hombre-Tigre y Hombre-Oso, y en cada uno de estos estados físicos tienes un tipo de poder diferente.

También tiene un simulador de coches, «Power Drift», en el que se puede elegir entre doce conductores famosos en el mundo del automovilismo en cinco pruebas distintas, que tienen lugar en 27 circuitos. Se puede conducir en la nieve, el desierto, de día o de noche.

Por lo visto, la técnica utilizada en la programación será una mezcla entre los gráficos vectoriales y los clásicos sprites. Según su director de programación, Charles Cecil, «se trata de algo nunca visto anteriormente en un ordenador personal».



Activisión y su aportación a los simuladores deportivos de fútbol: «Fighting Soccer».







Un cazafantasmas anda suelto por la feria.

U.S.GOLD

Vertiginosa carrera hacia el éxito

U.S. GOLD, otro de los gigantes del software, también estuvo presente sorprendiendo a los asistentes con la colocación en su stand de un fantástico Ferrari Testarrossa utilizado para ambientar la presentación del «Turbo Out Run». Se trata de la segunda parte del aclamado «Out Run», esta vez con nuevos escenarios. «Strider», en sus diferentes versiones, es una de las adaptaciones de máquina arcade más aclamadas, aunque en honor a la verdad hay que decir que la versión de Amiga era muy superior a las restantes y que concretamente la de Spectrum estaba muy por debajo del estandar de calidad a que U.S.Gold nos tiene acostumbrados. «Ghouls'n' Ghosts» es la segunda parte de «Ghost'n Gobblins», versionado en su día por Elite. En esta ocasión los señores de U.S. Gold sí se han tomado la molestia de hacer una excelente conversión para Spectrum de la máquina arcade.

Por último, como no, también había vídeos y demos del «Moonwalker», que como todo el mundo sabe, está basado en la película de Michael Jackson. Aunque todavía no está acabado, las imágenes que hemos podido ver son un excelente presagio de calidad, sobre todo en las versiones de 16 bits.

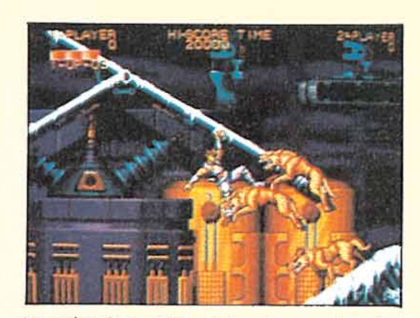








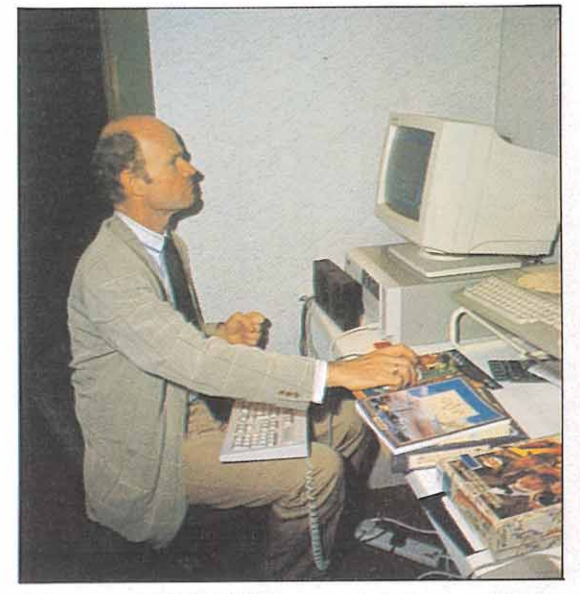
«Ghouls'n'Ghost» segunda parte del popular «Ghost'n' Goblins» piensa superar en cifras de ventas a su predecesor.



La máquina original ha alcanzado elevados índices de aceptación.



Los espectaculares gráficos serán también una constante en las conversiones.

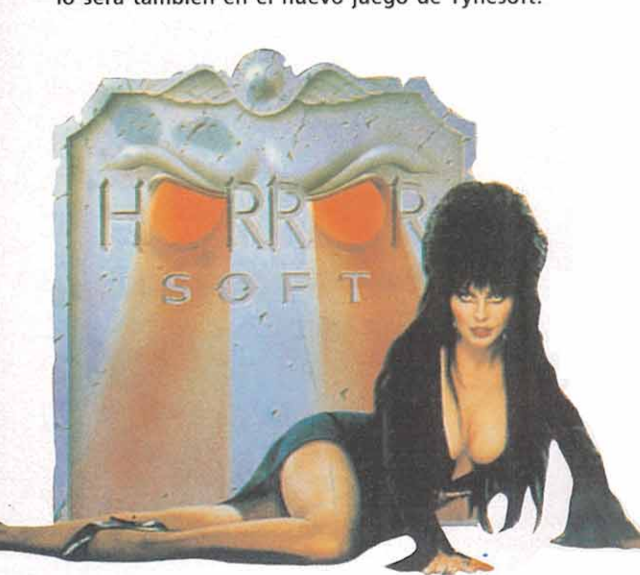


El director de LUCAS FILM nos mostró el nuevo Simulador de Vuelo (La batalla de Inglaterra) y el Indiana Jones en su versión conversacional.



La nueva consola de Konix permite al jugador sentarse en una cómoda silla provista de monitor, pedales y mando doble (puede convertirse en un volante o manillar, dependiendo del caso).

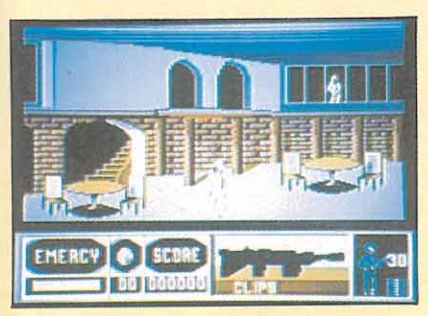
Elvira, la sugestiva chica que aparece en la imagen, ha sido la protagonista de una terrorífica película lo será también en el nuevo juego de Tynesoft.











«Moonwalker» será sin duda uno de los títulos que más «sonará» las próximas navidades.



La gran movilidad del protagonista equipado con una peculiar arma será un punto importante.



Un mundo de papel

The Edge tiene la exclusiva de la imagen del gato Gardfiel y está preparando una nueva aventura de este simpático personaje. Esta vez se llama «Winter Tail», o lo que es lo mismo, «El cuento de Invierno», muy a propósito para estas fechas. Gardfiel se desplaza en sueños a las pistas de esquí de los Alpes del norte de Italia con el propósito de encontrar la mayor fábrica de lasaña del mundo. Fracasado su intento decide ir a los Alpes suizos para encontrar la mayor fábrica de chocolate. El programa ofrece una mezcla de arcade, simulación, estrategia y aventura.

Otro personaje que sin duda causará furor es Snoopy, que protagoniza un programa en el que intervienen todos sus amigos de la serie Peanuts: El propio Snoopy, Linus, etc.

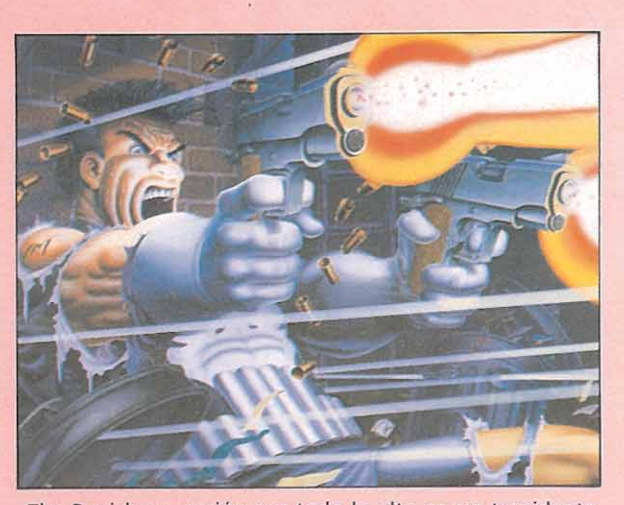
En otro orden de cosas pero sin salirse del ámbito del comic, han comprado los derechos de aquellos fantásticos personajes de la Marvel, «X-Men», que se llamaron en España «La Patrulla X».

Se trata de una organización integrada por cinco superhéroes cada uno de los cuales pone sus poderes al servicio de una causa común: la lucha contra el mal.

La Patrulla X verá plasmadas sus aventuras en un total de tres juegos, el primero de los cuales estará disponible para diciembre.



Los fantásticos personajes de la «Patrulla X» protagonizarán una nueva aventura.



«The Punisher», acción por todo lo alto en un trepidante arcade.



«Snoopy» y «Garfield» son los simpáticos personajes que amenizarán la Navidad. La lectura de sus historietas va a ser imprescindible.

ponible en Atari y Amiga.

ELECTRONICS ARTS, otra de las compañías de origen americano, presentaba dos novedades: la primera, la versión PC de uno de los programas que han sido más aclamados en toda Europa en el último año: «Populous». Hasta ahora, sólo los usuarios de Amiga y Atari podían «jugar a ser Dios», como dice en la publicidad. «Populous» ha vendido en todo Europa unas 70.000 unidades y la versión de PC, que ha sido cuidada hasta en sus más ínfimos detalles, promete una gran calidad en todos los aspectos: No sólo soporta todas las tarjetas gráficas que existen actualmente (Hércules, CGA, EGA y VGA) sino que además tiene sonidos digitalizados, compatibles con las tarjetas Adlib, Covox y Roland, que proporcionan sonido en estereo de alta fidelidad.

El otro programa, también en versión PC por el momento, es «Budokan», donde por primera vez se unen en un sólo programa de artes marciales los gráficos de calidad y la rapidez de acción y animación. El jugador comienza su andadura como un novicio que tiene que aprender con su maestro, tanto las difíciles artes y técnicas de lucha orientales como toda la filosofía en la que se basan. Una vez que el jugador ha adquirido la suficiente experiencia, se enfrentará sucesivamente a doce contricantes. Si logra vencerlos, regresará al «dojo» donde se iniciará en técnicas más avanzadas como por ejemplo, el manejo del palo.

Por supuesto, había también gran cantidad de compañías menos relevantes y con productos más o menos mediocres o ya conocidos, series baratas, etc. pero pensamos que una gran parte de nuestra labor informativa es precisamente la responsabilidad de aconsejar al lector y ayudarle a decidir entre la saturación de novedades y es por esto que hemos decidido mencionar sólo a los que más se lo merecen.

GOMEZ & GOMEZ

CARGADOR UNIVERSAL
de código máquina Spectrum

Todos los programas en Cógido Máquina se presentan en formato hexadecimal. Los valores hexadecimales se agrupan en bloques de 20 cifras, con un número de línea y otro de control; esto es lo que denominamos *Código Fuente*. Para que el código fuente pueda ser entendido por el ordenador éste debe transformarse en números decimales, que constituyen el *Código Objeto*.
Esta operación, que transforma el código fuente en código objeto se llama DUMPING, que es un volcado en la memoria de los datos.

Una vez tecleado el programa cargador lo salvaremos haciendo GO TO 9900. Tras esto el programa se pondrá en funcionamiento automáticamente. Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización es imprescindible teclear "GO TO MENU". Nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas, el código fuente que hubiera almacenado en memoria hasta ese momento.

Una vez cargado el programa Cargador Universal se autoejecutará presentando en la parte inferior de la pantalla un menú de opciones, a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial.

INPUT. Sirve para introducir las líneas de **Código Fuente.** El programa solicitará en esta opción el **número de línea** que vamos a teclear, los **datos** correspondientes a la misma y si no hemos cometido ningún error al teclear, el **control** situado a la derecha de la línea. Este proceso se repetirá con todas las líneas del listado.

TEST. Esta opción sirve para listar en pantalla las líneas de datos que hayamos introducido hasta ese momento. También permite averiguar si una determinada línea ha sido admitida como correcta; si no ha sido aceptada no aparecerá en el listado.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable **a$** en memoria a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de grabar cualquier rutina o programa en Código Máquina (código objeto) que hayamos tecleado. Durante el tiempo que dura la operación de volcado se nos muestra en pantalla la dirección inicial y las que restan en ese momento.

En algunos casos puede ocurrir que al intentar volcar el **Código Fuente** en memoria nos aparezca el mensaje «espacio de trabajo». Éste simplemente quiere decir que hemos intentado volcar el código en una zona de la memoria que el ordenador está utilizando para sus cálculos. En este caso debemos elegir una dirección más apropiada.

SAVE. Este comando nos permite salvar el **Código Fuente** (si no hemos terminado de teclear el listado) o el **Código Objeto** para su posterior utilización. Nunca podrá utilizarse ni salvarse el **Código Objeto** si antes no se ha procedido a su volcado en memoria mediante el comando DUMP.

LOAD. Cuando el número de datos a teclear es grande es normal realizar el trabajo en varias partes. Para ello, tras salvar previamente el **Código Fuente,** lo recuperaremos para continuar trabajando con LOAD. Al cargarse el código el ordenador nos indicará cuál fue la última línea tecleada.

Cómo utilizar el Cargador Universal

La mayoría de los cargadores para Spectrum publicados en constan de dos listados que se complementan. Para utilizarlos es preciso seguir los siguientes pasos:

*1. El programa Cargador Universal debe estar grabado previamente. Si no es así lo teclearemos y lo guardaremos en una cinta o disco, usando GO TO **9900**.*

2. Tecleamos el listado I (programa Basic) y los salvamos con SAVE"(NOMBRE)"LINE I. Donde NOMBRE será cualquier dato que nos ayude a encontrarlo.

3. Cargamos el programa CARGADOR UNIVERSAL y cuando aparezca el menú de opciones (INPUT, LOAD, SAVE, DUMP, TEST) elegiremos la opción INPUT (I).

4. En este momento procederemos a introducir el listado 2 (C/M). En la parte inferior de la pantalla aparece la palabra LÍNEA. Teclearemos el número de línea comenzando por la primera y pulsamos ENTER.

5. Introducimos los DATOS, que serán siempre los 20 números y letras que se encuentran a continuación. Al terminar pulsaremos ENTER.

6. El ordenador nos pedirá el CONTROL, que es la suma de todos los datos. Daremos el número que se encuentra al final de cada línea. Repetiremos la operación hasta terminar.

7. Cuando hayamos tecleado todas las líneas, pulsaremos ENTER directamente y aparecerá un nuevo menú.

8. Procedemos entonces a realizar el DUMP pulsando la tecla D.

*9. La dirección del DUMP figura siempre cerca del listado en formato Cargador Universal, pero si éste no apareciera es aconsejable indicar la dirección **40000**.*

10. Una vez realizado esto aparecerá de nuevo el menú de opciones. Eligiendo la opción SAVE aparecerá un nuevo menú (FUENTE, OBJETO, RETURN). Si el listado es muy extenso y no lo hemos terminado, podemos continuar en otro momento; para ello debemos salvar lo que hayamos tecleado pulsando F(FUENTE). Pero si lo hemos terminado y realizado el DUMP, salvaremos el código objeto pulsando O (OBJETO).

11. El programa nos volverá a pedir la dirección. Daremos la misma que utilizamos para el DUMP. Luego, nos pedirá el número de bytes que deseamos salvar a partir de la dirección indicada. Este dato también figura junto al DUMP. Por último, el programa nos pedirá el nombre con el que deseamos grabar el bloque de bytes.

12. En pantalla aparecerá «Pulsa una tecla para grabar». Pondremos la cinta donde grabamos el listado I y pulsando una tecla grabaremos el listado 2 a continuación.

13. Ya sólo nos hace falta cargar lo que hemos grabado y contestar a las preguntas en el caso de que las hubiere. Cuando lo hayamos hecho cargaremos a continuación la cinta original del juego.

```
   2 REM ____________________
   3 REM CARGADOR +3 MICROMANIA
   4 REM ____________________
   5 CLEAR 65518: LET menu=6000
  10 FOR n=65519 TO 65535
  12 READ c: POKE n,c: NEXT n
  15 DATA 42,75,92,126,254,193,4
0,6,205,184,25,235,24,245,54,65,
201
  70 LET a$="": POKE 23658,8
 100 LET a=10: LET b=11: LET c=1
2: LET d=13: LET e=14: LET f=15
 200 LET li=1: GO TO 6000
1000 REM **BUCLE PRINCIPAL**
1001 INPUT "LINEA", LINE l$: IF
l$="" THEN GO TO 6000
1002 FOR n=1 TO LEN l$
1003 IF l$(n)<"0" OR l$(n)>"9" T
HEN GO TO 1001
1004 NEXT n: LET liner=VAL l$
1005 IF liner<>li THEN POKE 2368
9,PEEK 23689-1: GO SUB 5000: GO
TO 1000
1007 INPUT "            ________
________       DATOS   "; LINE d$
1008 IF d$="" THEN GO TO 6000
1009 LET cx=24-PEEK 23689: PRINT
 AT cx,0;d$;AT cx,21;CHR$ 138;"L
INEA ";li
1010 IF LEN d$<>20 THEN GO SUB 5
000: GO TO 1000
1020 FOR n=1 TO 20
1110 LET w$=d$(n)
1150 IF w$>CHR$ 47 AND w$<CHR$ 5
8 OR w$>CHR$ 64 AND w$<CHR$ 71 T
HEN GO TO 1170
1160 PRINT AT cx,n-1; FLASH 1; O
VER 1;" ": GO SUB 5000: GO TO 10
00
1200 NEXT n: LET ch=0
1210 FOR n=1 TO 20 STEP 2
1215 LET he=VAL d$(n)*16+VAL d$(
n+1): LET ch=ch+he: NEXT n
1250 LET ct=0: INPUT "CONTROL ",
ct
1260 IF ct<>ch THEN GO SUB 5000:
 GO TO 1000
1300 LET a$=a$+d$
2000 LET li=li+1: GO TO 1000
5000 BEEP .2,0: OUT 254,2: POKE
23689,PEEK 23689+1: RETURN
6000 REM **MENU PRINCIPAL**
6005 PRINT #0; INK 7; PAPER 1;"
  INPUT LOAD SAVE DUMP TEST    "
6100 LET i$=INKEY$: IF i$="" THE
N GO TO 6100
6200 IF i$="I" THEN GO TO 1000
6210 IF i$="S" THEN GO TO 7000
6220 IF i$="L" THEN GO TO 8000
6225 IF i$="T" THEN GO TO 7500
6230 IF i$="D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM **SAVE**
7001 PRINT #0; PAPER 3; INK 7;"
 FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R) "
7002 PAUSE 0: IF INKEY$<>"F" AND
 INKEY$<>"O" AND INKEY$<>"R" THE
N GO TO 7002
7003 IF INKEY$="O" THEN GO TO 72
50
7004 IF INKEY$="R" THEN CLS : GO
 TO 6000
7005 REM **SAVE DATA**
7006 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7008 RANDOMIZE li
7010 LET a$=CHR$ PEEK 23670+CHR$
 PEEK 23671+a$
7015 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Save)", LINE n$: IF n$="" OR LEN
 n$>8 THEN GO TO 7015
7020 SAVE n$+".FTE" DATA a$()
7030 LET a$=a$(3 TO ): CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM **SAVE CODE**
7255 CLS : INPUT PAPER 3; INK 7;
"DIRECCION ";di, PAPER 3; INK 7;
"N.BYTES ";nb
7260 CAT : INPUT "NOMBRE (Save)"
, LINE n$: IF n$="" OR LEN n$>8
THEN GO TO 7260
7270 SAVE n$+".OBJ"CODE di,nb
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM **TEST**
7503 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7505 CLS : FOR m=1 TO (LEN a$) S
TEP 20
7510 PRINT a$(m TO m+19);" ";CHR
$ 138;"LINEA ";INT (m/20)+1
7520 NEXT m: GO TO 6000
8000 REM **LOAD**
8010 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Load)", LINE n$
8020 LOAD n$+".FTE" DATA a$()
8025 RANDOMIZE USR 65519
8030 LET li=CODE a$(1)+256*CODE
a$(2): LET a$=a$(3 TO )
8035 CLS : PRINT AT 10,5;"Ultima
 linea: ";li-1;AT 11,5;"Comenzar
 por: ";li
8040 GO TO 6000
9000 REM **DUMPING**
9003 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ",di: CLS
9006 IF di<PEEK 23653+256*PEEK 2
3654 OR (di+LEN a$/2)>65300 THEN
 PRINT FLASH 1;AT 5,6;"ESPACIO D
E TRABAJO": FOR n=1 TO 200: NEXT
 n: CLS : GO TO 6000
9007 PRINT AT 9,7; FLASH 1;"VOLC
ANDO EN MEMORIA": PRINT AT 7,5;"
Direccion Inicial: ";di
9008 PRINT AT 11,4; INVERSE 1;"R
ESTAN:";AT 11,17;"DIRECCIONES"
9010 FOR n=1 TO (LEN a$) STEP 2
9015 POKE di,VAL a$(n)*16+VAL a$
(n+1): LET di=di+1
9018 PRINT AT 11,12;INT (LEN a$/
2-n/2);" "
9020 NEXT N: CLS : PRINT AT 10,8
; FLASH 1;"VOLCADO COMPLETO": FO
R N=1 TO 100: NEXT N: CLS : GO T
O 6000
9500 REM *SUBRUT. MEMORIA VACIA*
9501 CLS : PRINT #0; FLASH 1;" N
O EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE ";
 PAUSE 300: CLS : RETURN
9900 CLEAR : SAVE "CARGADOR" LIN
E 1: RUN
```

***NOTA:** este cargador está preparado para los usuarios del Spectrum +3, por lo que los usuarios de otros modelos de la gama Sinclair, tanto de 48 como de 128 K, deberán realizar unas pequeñas adaptaciones para que funcione correctamente.*
— Suprimir la instrucción CAT de las líneas 7015, 7260 y 8010. En toda operación de carga se debe indicar el nombre del bloque (sin la extensión «FTE») que se desee almacenar en memoria.



AMSTRAD

En el Amstrad son pocos los programas cuya carga se realiza desde un primer programa Basic, por ello sólo podemos introducir los pokes en programas que no tengan carga turbo o con la ayuda de un Multiface Two o Transtape.

Si no disponemos de dicho aparatito debemos seguir los siguientes pasos:

Teclear MERGE'''' (RETURN), y poner la cinta desde el principio.

Cuando aparezca el mensaje READY haremos un LIST. Si no podemos ver el listado, en algunas ocasiones funciona utilizar la función RENUM, o cambiar el color de la tinta o el papel.

Si el listado aparece, procederemos a introducir el poke delante de CALL y haremos correr el programa con RUN; continuaremos entonces con la carga del programa donde lo dejamos.

SPECTRUM

En el Spectrum los pokes pueden ser introducidos de dos formas. Bien directamente si disponemos de un interface que nos lo permita, tipo Multiface One o similar, o bien haciendo un Merge '''' del primer programa Basic.

Para introducir los pokes en el segundo caso, nuestro programa debe cumplir una serie de requisitos imprescindibles:

— Todos los bloques del programa deben cargarse a velocidad normal.

— Las rayas del borde de la pantalla durante la carga deben ser solamente amarillas y azules.

— Todos los bloques deben tener cabeceras. Esto lo comprobaremos realizando un LOAD «cualquier nombre extraño».

— El programa debe tener varios bloques. Si solamente encontramos un bloque, además del cargador, y este bloque comienza a cargar en la pantalla de presentación, el poke no podrá ser utilizado.

No podremos introducir los pokes cuando, además de no cumplir estos requisitos:

— Después del primer programa aparece un bloque pequeño de bytes. Es muy posible que sea una rutina cargadora que impedirá que el poke nos funcione.

— En el listado Basic aparecen interrogantes o varias líneas REM. Esto quiere decir que hay un cargador en Código Máquina camuflado en el Basic, por lo que tampoco podremos usar el poke.

Si el programa en el que queremos pokear reúne las condiciones especificadas, es decir, carga lenta, varios bloques, etc., procederemos a realizar MERGE '''' del primer programa Basic. Aparecerá el mensaje OK y entonces podremos listar el programa. Los colores de la pantalla a veces pueden impedirnos ver el listado, por ello los sustituiremos con ayuda de INK o PAPER.

Buscaremos en el listado dónde se encuentra la función USR (esta función suele aparecer acompañada por RANDOMIZE, LET A=, PRINT, GOTO o GOSUB) y justo delante colocaremos los pokes que deseemos, separándolos del RANDOMIZE USR con dos puntos.

Una vez introducidos los pokes ejecutaremos el programa con RUN, y colocaremos la cinta con el juego sin rebobinarla.

COMMODORE

Para introducir un poke en Commodore es imprescindible disponer de un botón de reset que nos permita inicializar el ordenador sin que perdamos realmente su contenido. Este botón lo podemos realizar nosotros mismos si disponemos de suficientes conocimientos de hardware, pero si no es así lo podemos adquirir en tiendas especializadas en ordenadores domésticos. Este pequeño interface de reset se instala en el ordenador en el port destinado a los cartuchos, o en la salida de disco y permite realizar fácilmente esta función.

Para utilizar estos aparatos cargamos el programa normalmente, y cuando teóricamente debamos empezar a jugar, pulsamos el botón de reset, introducimos el poke o pokes, y seguidamente, usando el comando SYS, la dirección que se indique, volveremos al juego con las ventajas ya introducidas.

MSX

En MSX, la cosa se complica, ya que son muy pocos los programas que utilizan un cargador en Basic y el programa no se encuentra protegido de alguna manera, pero si por casualidad disponemos de una copia que funcione de esa manera, procederemos a seguir los siguientes pasos:

Teclearemos LOAD ''CAS:'' o CLOAD''CAS:'' sin utilizar coma R, dependiendo del tipo de carga. Si ésta es normal utilizamos LOAD y si es rápida CLOAD.

Cuando aparezca el mensaje READY, listaremos el programa. Si el listado no aparece en pantalla no podremos introducir ningún poke.

Cuando dispongamos del listado en la pantalla buscaremos dónde se encuentra un USR(n), y colocaremos el poke justo delante de esta instrucción.

Por último, ejecutaremos el programa con RUN, y pulsaremos PLAY en el cassette.

En cuanto a los programas que cargan en un solo bloque con la instrucción BLOAD''CAS:'',R la forma de introducir los pokes es la siguiente:

— Teclea BLOAD''CAS:'' y pon en marcha la cinta.

— Cuando el programa termine de cargar aparecerá el mensaje READY. Ahora ya puedes introducir los pokes.

— Por último teclea las siguientes instrucciones:

*X=PEEK (64703)+256*PEEK (64704):*
DEFUSR=X:U=USR (0).

— El juego comenzará con las ventajas ya introducidas.

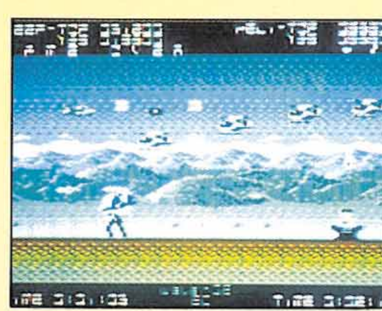
SILK WORM — AMSTRAD

```
10 REM Cargador Silk Worm
20 REM Pedro Jose Rodriguez 16-6-89
30 MEMORY &3FFF:MODE 1:PRINT"Pokeando co
digo maquina..":PRINT:lin=110:dir=&8000:
GOSUB 90:lin=600:dir=&BF00:GOSUB 90:CLS
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF40,0
50 INPUT"Inmunidad parcial";a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &BF45,&C9
60 INPUT"Reloj parado";a$:IF UPPER$(a$)=
"S"THEN POKE &BF4A,0
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
80 CALL &BD37:MODE 1:LOAD"!",&4000:MODE
0:FOR n=0 TO 15:READ a:INK n,a:NEXT:FOR
n=1 TO 200:NEXT:CALL &BF00
90 READ a$:IF a$="*"THEN RETURN
100 READ con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:
byte=VAL("&"+MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte
:sum=sum+byte:dir=dir+1:NEXT:IF sum<>con
 THEN PRINT"Error en la linea"lin ELSE l
in=lin+10:GOTO 90
110 DATA D108FE01067F3E10ED79,1041
120 DATA 3E54ED79D9E1D9D818E0,1627
130 DATA 3D20FDA724C806F5ED78,1357
140 DATA A9E68028F5067F3E10ED,1260
150 DATA 79792F4FD97D3CE60F6F,1126
160 DATA F620D917ED7937C93D20,1225
170 DATA FDA724C806F5ED78A9E6,1663
180 DATA 8028F5067F3E10ED7979,1103
190 DATA 2F4F1F3E2A173DED7937,758
200 DATA C906F63E10ED79D9E52E,1381
210 DATA 00D92172A6E506F5ED78,1367
220 DATA E6804FCD82A630FB2115,1291
230 DATA 0410FE2B7CB520F93E0A,975
240 DATA CD82A630EA26C43E1CCD,1312
250 DATA 82A630E13EDABC38F226,1373
260 DATA C43E1CCD82A630D33EDA,1326
270 DATA BC38E4FD21B4A8FD6E00,1469
280 DATA 26C43E1CCD82A630BE3E,1125
290 DATA D7BC30DD2C20EF26703E,1199
300 DATA 1CCD82A630AD3E1CCD82,1175
310 DATA A630A67CFECD300EFE9C,1435
320 DATA 30CFFD23FD7DFEB820CB,1594
330 DATA 18C53E0B26802E083E0B,587
340 DATA 18023E09CDA8A6D03E0B,917
350 DATA CDA8A6D03E9FBCCB1526,1418
360 DATA 80D256A73E1DBDC262A6,1329
370 DATA 00AF0826A12E01FD2140,779
380 DATA 003E0418173E75ADC65E,757
390 DATA DD7700DD231B26A12E01,869
400 DATA 2E013E0118023E09CDA8,580
410 DATA A6D03E0BCDA8A6D03EC0,1448
420 DATA BCCB1526A1D296A708AD,1319
430 DATA 087AB320CEC36EA63E75,1197
440 DATA ADC65EDD7700DD231B2E,1134
450 DATA 023E0426B3CD33A8D0FD,1170
460 DATA 7E04B7285A6901007F00,676
470 DATA 0000FD4E00FD4601DD21,909
480 DATA 0000DD094D3E012E0226,456
490 DATA B3CD33A8D03E7FBD2803,1232
500 DATA 32B3A82E023E0826B3CD,937
510 DATA 33A8D0FD5E02FD560369,1223
520 DATA 010500FD094D7BB226A1,845
530 DATA 2E013E01C298A7116EA6,916
540 DATA ED53B4A7119BA7D5ED5B,1547
550 DATA D6A8C3ACA63E06000018,1007
560 DATA B63E0DCDA8A63E10CDA8,1247
570 DATA A6D03EDBBCCB1526B3D2,1494
580 DATA 31A8C900000000000000,418
590 DATA *
600 DATA F3210080116EA601D901,916
610 DATA EDB03EC73262A63EC332,1295
620 DATA B0A82164A822B1A8AF32,1249
630 DATA B3A8211E2A22B4A82128,907
640 DATA 2222B6A8DD21B8A811C2,1235
650 DATA 00CDC9A6213FBF2278A9,1182
660 DATA C3E2A83E3532694D3EFD,1251
670 DATA 3213673E3432B257C3FE,1050
680 DATA 99000000000000000000,153
690 DATA *
700 DATA 0,13,9,19,5,15,11,3,1,24,20,0,6
,16,12,26
```

SILK WORM — COMMODORE



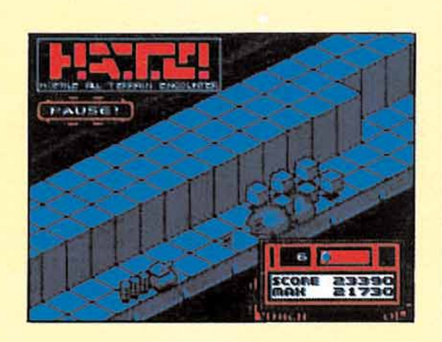


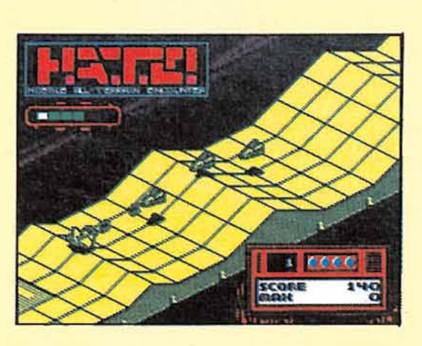


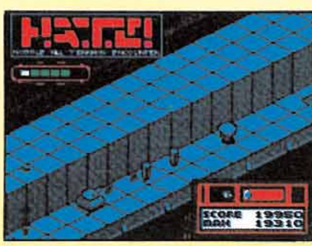
```
1 REM*********************************
2 REM*                               *
3 REM*   SILKWORM (COMMODORE 64)     *
4 REM* (C)  JOSE DOS SANTOS  1989    *
5 REM*                               *
6 REM*********************************
7 POKE53280,1:POKE53281,1:PRINTCHR$(147
):POKE646,5
8 FORN=272TO347:READA:POKEN,A:S=S+A:NEX
T
9 IFS<>8219THENPRINT"ERROR EN DATAS":EN
D
10 INPUT"JUEGO SIN ENEMIGOS (S/N)";A$
11 IFA$="N"THENPOKE298,44:POKE303,44:PO
KE308,44
12 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";A$
13 IFA$="N"THENPOKE313,44:POKE318,44:PO
KE323,44
14 INPUT"INMUNIDAD (S/N)";A$
15 IFA$="N"THENPOKE328,44:POKE333,44:PO
KE338,44
16 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
 UNA TECLA"
17 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""THE
N17
18 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
19 DATA32,165,244,169,173,141,103,3,169
,32,141,150,4,169,40,141,151
20 DATA4,169,1,141,152,4,96,169,173,141
,117,8,169,145,141,119,8
21 DATA169,126,141,120,8,169,0,141,122,
8,169,105,141,124,8,169,80
22 DATA141,125,8,169,96,141,127,8,169,4
6,141,129,8,169,80,141,130
23 DATA8,238,32,208,96,74,68,83
```

H.A.T.E. — COMMODORE

```
1 REM*********************************
2 REM*                               *
3 REM*   H.A.T.E  (COMMODORE 64)     *
4 REM* (C) JOSE DOS SANTOS TORRIJOS *
5 REM*                               *
6 REM*********"**********************
7 FORN=272TO336:READA:POKEN,A:S=S+A:NEX
TN
8 IFS<>7383THENPRINT"ERROR EN DATAS":EN
D
9 POKE53281,1:POKE53280,1:POKE646,5:PRI
NTCHR$(147)
10 INPUT"INMUNIDAD  (S/N)":A$:IFA$="N"T
HENPOKE316,44:POKE321,44
11 INPUT"NIVEL INICIAL (1-30)";N:IFN<1
OR N>30 THEN11
12 POKE302,N:PRINT:PRINT"PREPARA LA CIN
TA  Y.PULSA UNA TECLA"
13 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""THE
N 13
14 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
15 DATA32,165,244,169,24,141,208,8,169,
57,141,209,8,76,16,8,169
16 DATA45,141,122,7,169,1,141,123,7,76,
0,7,169,3,141,254,156
17 DATA169,234,173,228,132,173,229,132,
169,71,141,197,131,169,1,141,198
18 DATA131,76,84,64,169,4,133,66,76,127
,134,74,68,83
```







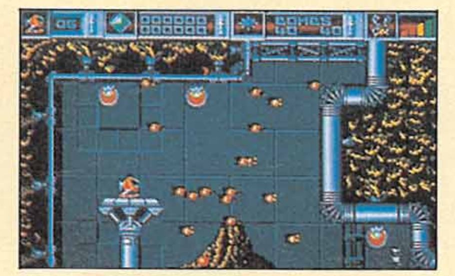





INDY
INDIANA JONES™
Esto es HOLLYWOOD
CON ESTE JUEGO PUEDES REALIZAR LA AVENTURA DE TU VIDA: UN VIAJE A HOLLYWOOD PARA TRES PERSONAS
DETALLES EN EL INTERIOR DE LOS JUEGOS
y la Ultima Cruzada
UN GRAN JUEGO DE ACCION REALIZADO POR EL MISMO EQUIPO QUE HA HECHO LA PELICULA
ERBE
LUCASFILM GAMES
U.S. GOLD
TM and © 1989 LUCASFILM LTD. (LFL). Todos los derechos reservados.
Distribuido exclusivamente por ERBE SOFTWARE, S.A.
C/ SERRANO, 240 - 28016 MADRID
TELEF. 458 16 58

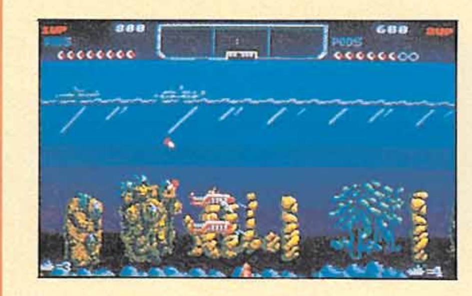
CYBERNOID — AMIGA

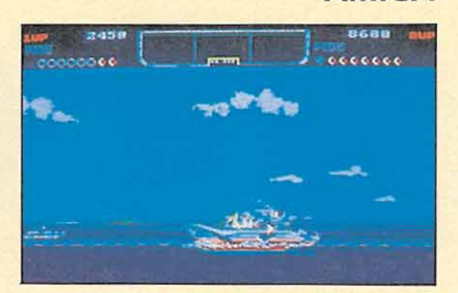




```
REM ***********************************************************************
REM *   CARGADOR 'CYBERNOID' (AMIGA) - (C) 1989 TONI VERDU / MICROMANIA   *
REM ***********************************************************************
DIM C%(256):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH=0:V$="":I=0:V=&H6002
WHILE V$<>"ee8c":READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH=CH+C%(I):I=I+1:WEND
IF CH<>991923& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !":END
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(92)=V
INPUT "ARMAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(94)=V+20
INPUT "INMUNIDAD (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(106)=V+2
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'CYBERNOID' EN LA UNIDAD Df0:":PRINT
PRINT "-LA INMUNIDAD NO ES EFECTIVA CON LAS BARRERAS ELECTRICAS DEL NIVEL 4"
PRINT "-EL PROGRAMA INCLUYE LA OPCION 'CHEAT MODE':"
PRINT "  1) TECLEAR 'RAISTLIN' + ESPACIO EN LA PANTALLA DEL MENU INICIAL"
PRINT "     PARA OBTENER VIDAS INFINITAS Y ACCESO A LA OPCION 2."
PRINT "  2) DURANTE EL JUEGO, PULSAR ESPACIO + 'N' PARA PASAR AL SIGUIENTE"
PRINT "     NIVEL.":C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 41fa,0018,43f9,0007,fe00,45fa,00d4,12d8,b5c8,66fa,4ef9,0007,fe00,2c78
DATA 0004,41fa,002e,2d48,002e,41ee,0022,7016,4281,d258,51c8,fffc,4641,3d41
DATA 0052,0839,0004,00bf,e001,66f6,21fc,00fc,0002,0080,4e40,48e7,0082,2c78
DATA 0004,42ae,002e,41fa,0012,216e,fe3a,0018,2d48,fe3a,4cdf,4100,4e75,2f08
DATA 41fa,0038,0ca9,0000,1600,002c,6604,20a9,0028,205f,4eb9,544f,4e49,48e7
DATA 00c0,41fa,001a,4a90,670e,2f10,4290,205f,43fa,0010,2149,00a4,4cdf,0300
DATA 4e75,0000,0000,303c,004a,41f9,0001,0000,1140,035c,1140,562a,1140,580c
DATA 1140,57fa,1140,588a,1140,58b4,1140,56d8,317c,08e8,4976,4ef9,0000,ee8c
```

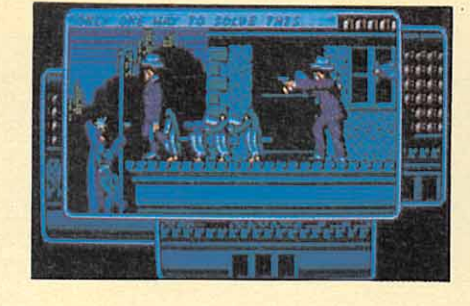
THE DEEP — AMIGA





```
REM ***********************************************************************
REM *   CARGADOR 'THE DEEP' (AMIGA) - (C) 1989 TONI VERDU / MICROMANIA    *
REM ***********************************************************************
DIM C%(256):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH=0:V$="":I=0:V1=&H600A:V2=&H601A
WHILE V$<>"5555":READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH=CH+C%(I):I=I+1:WEND
IF CH<>1527586& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !":END
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(118)=V1
INPUT "CARGAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(124)=V1
INPUT "'PODS' INFINITOS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(136)=V2:C%(152)=V1+4
INPUT "DISPAROS DE LOS 'PODS' INFINITOS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(130)=V1
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'THE DEEP' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 41fa,0018,43f9,0007,fe00,45fa,013e,12d8,b5c8,66fa,4ef9,0007,fe00,2c78
DATA 0004,41fa,002e,2d48,002e,41ee,0022,7016,4281,d258,51c8,fffc,4641,3d41
DATA 0052,0839,0004,00bf,e001,66f6,21fc,00fc,0002,0080,4e40,48e7,0082,2c78
DATA 0004,42ae,002e,41fa,0012,216e,fe3a,0002,2d48,fe3a,4cdf,4100,4e75,4eb9
DATA 544f,4e49,0c94,444f,5300,661e,2d7a,fff2,fe3a,397c,6002,0052,41fa,0012
DATA 2948,007e,397c,4ef9,007c,4eec,000c,4e75,0c80,ffff,ffff,6706,4ef9,0000
DATA 00ca,41fa,0014,43f8,0084,45fa,0096,12d8,b5c8,66fa,4ef8,0084,31fc,4ef9
DATA 0f72,41fa,000a,21c8,0f74,4ef8,0484,0c68,01ae,0050,6666,48e7,fffe,d1fc
DATA 0001,0000,303c,4a79,323c,6002,3141,aace,3141,3aaa,3141,5b22,317c,6006
DATA 95e0,317c,6006,923a,3141,40ae,3141,457e,3141,549c,3140,ab14,3140,3ade
DATA 3140,ab72,3140,3b3a,3141,3a68,3141,4460,3141,4f18,4cdf,7fff,217c,4e71
DATA 23fc,0374,217c,0003,0003,0378,2f00,4e90,588f,4ef8,0f78,5555
```

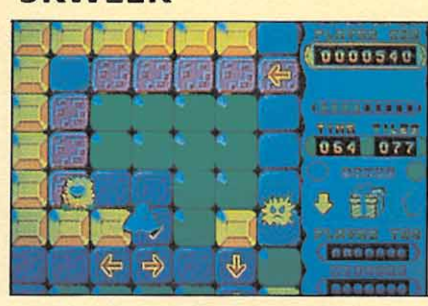
BATMAN THE CAPED CRUSADER — AMIGA

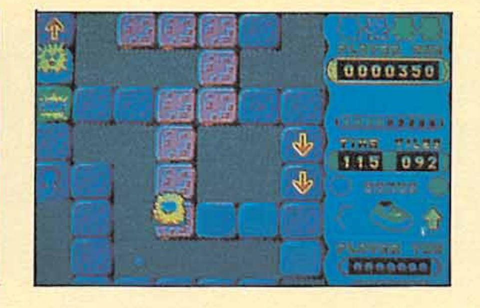




```
REM ***********************************************************************
REM *   CARGADOR 'BATMAN' (AMIGA)  -  (C) 1989 TONI VERDU / MICROMANIA   *
REM ***********************************************************************
DIM C%(256):CH=0:V$="":I=0:V=0
WHILE V$<>"5555":READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH=CH+C%(I):I=I+1:WEND
IF CH<>1587113& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !":END
INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N) ";V$:IF UCASE$(V$)="N" THEN V=29
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'BATMAN' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(V)):CALL C
DATA 41fa,0018,43f9,0007,fe00,45fa,011e,12d8,b5c8,66fa,4ef9,0007,fe00,2c78
DATA 0004,41fa,002e,2d48,002e,41ee,0022,7016,4281,d258,51c8,fffc,4641,3d41
DATA 0052,0839,0004,00bf,e001,66f6,21fc,00fc,0002,0080,4e40,48e7,0082,2c78
DATA 0004,42ae,002e,41fa,0012,216e,fe3a,0002,2d48,fe3a,4cdf,4100,4e75,4eb9
DATA 544f,4e49,0c94,444f,5300,6618,2d7a,fff2,fe3a,41fa,0012,397c,4ef9,01fe
DATA 2948,0200,4eec,000c,4e75,2057,217c,41fa,0646,0086,217c,6106,4ef9,008a
DATA 43fa,001c,2149,008e,317c,4e71,0638,217c,5354,4152,06ce,317c,5400,06d2
DATA 4e75,33fc,4ef9,0007,060a,43fa,000a,23c9,0007,060c,4ed0,4278,00ec,303c
DATA 6002,b1fc,0000,4f2a,671e,31c0,50cc,31c0,52da,31c0,5f0e,31c0,6542,31c0
DATA 654c,31c0,68aa,31c0,8130,4ed0,31c0,52ca,31c0,54d0,31c0,5f2a,31c0,6498
DATA 31c0,653e,31c0,6548,31c0,688c,31c0,8256,4ed0,5555
```

SKWEEK — AMIGA





```
REM ***********************************************************************
REM *     CARGADOR 'SKWEEK' (AMIGA) - (C) 1989 TONI VERDU / MICROMANIA    *
REM ***********************************************************************
CH=0:DIM C%(256):DEF FN U=(UCASE$(V$)="N"):V$="":I=0:V=&H6006
WHILE V$<>"5555":READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH=CH+C%(I):I=I+1:WEND
IF CH<>942184& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !":END
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(87)=V
INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(91)=V
INPUT "NIVEL INICIAL (1-99) ";V:IF (V<1) OR (V>99) THEN V=1
C%(97)=V-1:C=VARPTR(C%(0))
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'SKWEEK' EN LA UNIDAD DF0:":CALL C
DATA 41fa,0018,43f9,0007,fe00,45fa,00e6,12d8,b5c8,66fa,4ef9,0007,fe00,2c79
DATA 0000,0004,41fa,0030,2d48,002e,41ee,0022,7016,4281,d258,51c8,fffc,4641
DATA 3d41,0052,0839,0004,00bf,e001,66f6,23fc,00fc,0002,0000,0080,4e40,48e7
DATA 0082,2c79,0000,0004,42ae,002e,41fa,0012,216e,fe3a,0002,2d48,fe3a,4cdf
DATA 4100,4e75,4eb9,544f,4e49,0c94,444f,5300,662a,2d7a,fff2,fe3a,48e7,8080
DATA 41fa,0020,2008,06ac,00dd,cc01,0004,91ac,0004,397c,4ef9,0152,2948,0154
DATA 4cdf,0101,4e75,33fc,4a79,0000,6616,33fc,4e75,0000,3408,23fc,33fc,0062
DATA 0001,1e50,23fc,0000,002a,0001,1e54,33fc,4e75,0001,1e58,33fc,4eb9,0000
DATA 49ae,23fc,0001,1e50,0000,49b0,4ef9,0000,0008,5555
```


FIREBIRD
RICK DANGEROUS
THE ADVENTURE STARTS HERE
FIREBIRD
ACTION FIGHTER
irem
Mr.HELI
TM
C/. SERRANO, 240 28016 MADRID TEL. (91) 457 50 58

007 LICENCIA PARA MATAR — AMSTRAD

```
10 REM Cargador Licence to kill
20 REM Pedro Jose Rodriguez 30-8-89
30 MODE 1:MEMORY &3FFF:PRINT"Pokeando co
digo maquina...":lin=130:dir=&8000:GOSUB
 110:lin=730:dir=&BF00:GOSUB 110:CLS
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF11,0:POKE &BF16,&A7
50 INPUT"Inmune a los disparos";a$:IF UP
PER$(a$)="S"THEN POKE &BF27,0:POKE &BF2C
,0
60 INPUT"Bonus infinitos";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF3A,&20
70 INPUT"Balas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF3F,0
80 INPUT"Super-puntuacion";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &BF44,&35
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
100 MODE 1:CALL &BD37:LOAD"!",&4000:CALL
 &BF00
110 READ a$:IF a$="*"THEN RETURN
120 READ con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:
byte=VAL("&"+MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte
:sum=sum+byte:dir=dir+1:NEXT:IF sum=con
THEN lin=lin+10:GOTO 110 ELSE PRINT"Erro
r en la linea"lin:END
130 DATA C3ACAC544B434E5E4C5D,1106
140 DATA 535A46445C59404B4754,786
150 DATA 3EC932EEBDC9D5CD24AC,1567
160 DATA D1D8B7C818F62E55CD7F,1541
170 DATA ACD011000062CD7FACD0,1207
180 DATA EB060009EB2520F46179,1016
190 DATA 924F9F47EB09EBCD7FAC,1438
200 DATA D07ACB3FCB3F8A9438EA,1438
210 DATA 9138E77A1F8A6722AAAC,1202
220 DATA CD65ACD021A9ACAEC037,1481
230 DATA C9D51E082AAAACCD85AC,1346
240 DATA DC8EAC300A7C919FCB12,1241
250 DATA 1D20ED7A37D1C906F4ED,1372
260 DATA 78E604ED5FC6030F0FE6,1147
270 DATA 1F4F06F579C6024F380E,831
280 DATA ED78ADE68020F3AFED4F,1654
290 DATA CB0D37C9AFED4F3CC900,1224
300 DATA 0000F33100C0018C7FED,989
310 DATA 492103ACAFED794E23ED,1164
320 DATA 493CFE1120F501E8FEED,1405
330 DATA 491102ADD5D9C5D9CD08,1322
340 DATA ADD9C1D93AE1ACB7C414,1654
350 DATA ACFBC310BF0054484520,1082
360 DATA 4D415354455220484143,696
370 DATA 4B45522052554C455320,685
380 DATA 4F2E4B2E202121210100,378
390 DATA F6ED49C7010EF4ED4901,1325
400 DATA D0F6ED490E10ED490192,1251
410 DATA F7ED490158F6ED49AFED,1614
420 DATA 4732A9ACCD1AACD0DD21,1327
430 DATA E2AC1E20CDF2ADD0DDBE,1699
440 DATA 00C0DD231D20F33E01B7,998
450 DATA 2835D92100C00EC8D9D9,1183
460 DATA 5D540650D9CDF2ADD0D9,1525
470 DATA 121305D920F5CDF2ADD0,1364
480 DATA FE10C0D97CC608673004,1164
490 DATA 1150C0190DD920D9CDF2,1240
500 DATA ADD0FE10C0D921010011,1111
510 DATA 47AE060378FE01C295AD,1145
520 DATA C5018E7FED490E01ED49,1102
530 DATA 0E54ED49C1D9CDC3ADD0,1599
540 DATA D910E3D9CDF2ADD0FE10,1775
550 DATA C0CDF2ADD05FCDF2ADD0,1943
560 DATA 57ED53FEBF3E0132E1AC,1362
570 DATA 0182F7ED490100F6ED49,1245
580 DATA C9CDF2ADD0FE01373FC0,1594
590 DATA CDF2ADD0DD6FCDF2ADD0,1988
600 DATA DD67CDF2ADD05FCDF2AD,1867
610 DATA D057CD02AED0DD7700DD,1445
620 DATA 231B7AB320F237C9CD65,1199
630 DATA ACD0D55FED57C603ED47,1521
640 DATA ABD137C9CDF2ADF5D92B,1761
650 DATA 7CB52034217206D9CDF2,1206
660 DATA AD302EFE10202AD93E00,890
670 DATA B728212100C006081A13,540
680 DATA 77231A13772B7CC60867,794
690 DATA D9CDF2AD300DFE012009,1194
700 DATA D910E7217206D9F1C9D1,1485
710 DATA 373FC900000000000000,319
720 DATA *
730 DATA F32100801100AC010005,599
740 DATA D5EDB0C900003E35327E,1118
750 DATA DD3E3D32DB1232791432,872
760 DATA 491532E8153257163E3C,678
770 DATA 32E5E63E3432F4E432EE,1433
780 DATA E732F0EB3274163E0732,1063
790 DATA B90B3E353202DA3E3032,741
800 DATA 9AC1329BC1C340000000,1004
810 DATA *
```

SILKWORM — ATARI







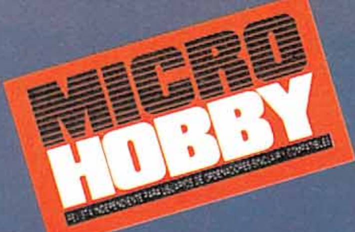




```
10   REM **************************************************
20   REM *  CARGADOR VIDAS INFINITAS SILKWORM (ATARI ST)  *
30   REM *  AGUSTIN GUILLEN                      31-07-89 *
40   REM **************************************************
50   REM *INSTRUCCIONES*: FORMATEA UN DISCO VIRGEN,
60   REM Y CREA EN EL UNA CARPETA LLAMADA AUTO.
70   REM EJECUTA DESDE EL BASIC ESTE PROGRAMA,Y SE CREARA
80   REM EN ESE DISCO EL CARGADOR.
90   REM ENCIENDE EL ORDENADOR CON ESE DISCO DENTRO,
100  REM Y EL PROGRAMA TE PEDIRA EL DISCO ORIGINAL
110  REM DEL SILKWORM
120  PRINT "-INTRODUCE EN LA UNIDAD EL DISCO FORMATEADO"
130  PRINT " CON LA CARPETA AUTO CREADA"
140  PRINT "-PULSA UNA TECLA"
150  GEMDOS 1
160  NDATOS%=346
170  FOR A%=300000 TO 300000+NDATOS%-1 STEP 2
180  READ B%
190  POKE_W A%,B%
200  NEXT A%
210  BSAVE "A:\AUTO\SILKWORM.PRG",300000,NDATOS%
220  END
230  DATA   &H601A,0,&H138,0,0,0,0,0
240  DATA   0,0,0,0,0,0,&H3F3C,&H20
250  DATA   &H4E41,&H548F,&H41F9,0,&H38,&H43F9,5,0
260  DATA   &H704B,&H22D8,&H51C8,&HFFFC,&H4879,0,&H102,&H3F3C
270  DATA   9,&H4E41,&H5C8F,&H3F3C,1,&H4E41,&H548F,&H4EF9
280  DATA   &HFF05,0,&H4FF9,7,0,&H303C,0,&H6100
290  DATA   &H3A,&H43F9,3,&H22E4,&H7E07,&H4299,&H51CF,&HFFFC
300  DATA   &H4279,6,&HEFF0,&H23FC,0,&HD000,6,&HEFF4
310  DATA   &H6100,&H5E,&HB0BC,1,&HA7B6,&H6DF4,&H33FC,&HFFF
320  DATA   0,&HFD34,&H4EF9,0,&HD200,&H2F00,&H227C,7
330  DATA   0,&H6118,&H227C,7,&H8000,&H6110,&H2009,&H6100
340  DATA   &H1C,&H23C9,1,&H682C,&H201F,&H4E75,&H2F09,&H3E3C
350  DATA   &H1F3F,&H4299,&H51CF,&HFFFC,&H225F,&H4E75,&HE088,&H11C0
360  DATA   &H8203,&HE048,&H11C0,&H8201,&H238,&HFC,&H8260,&H4E75
370  DATA   &H3F3C,9,&H4267,&H3F39,6,&HEFF0,&H3F3C,1
380  DATA   &H4267,&H42A7,&H2F39,6,&HEFF4,&H3F3C,8,&H4E4E
390  DATA   &HDFFC,0,&H14,&H5279,6,&HEFF0,&H6B9,0
400  DATA   &H1200,&H6,&HEFF4,&H2039,6,&HEFF4,&H4E75,&H494E
410  DATA   &H5452,&H4F44,&H5543,&H4520,&H454C,&H204F,&H5241,&H4749
420  DATA   &H4E41,&H4C20,&H4445,&H4C20,&H5349,&H4C4B,&H574F,&H524B
430  DATA   &H0D0A,&H5920,&H5055,&H4C53,&H4120,&H554E,&H4120,&H5445
440  DATA   &H434C,&H4100,0,&HA,&H1400,0
```

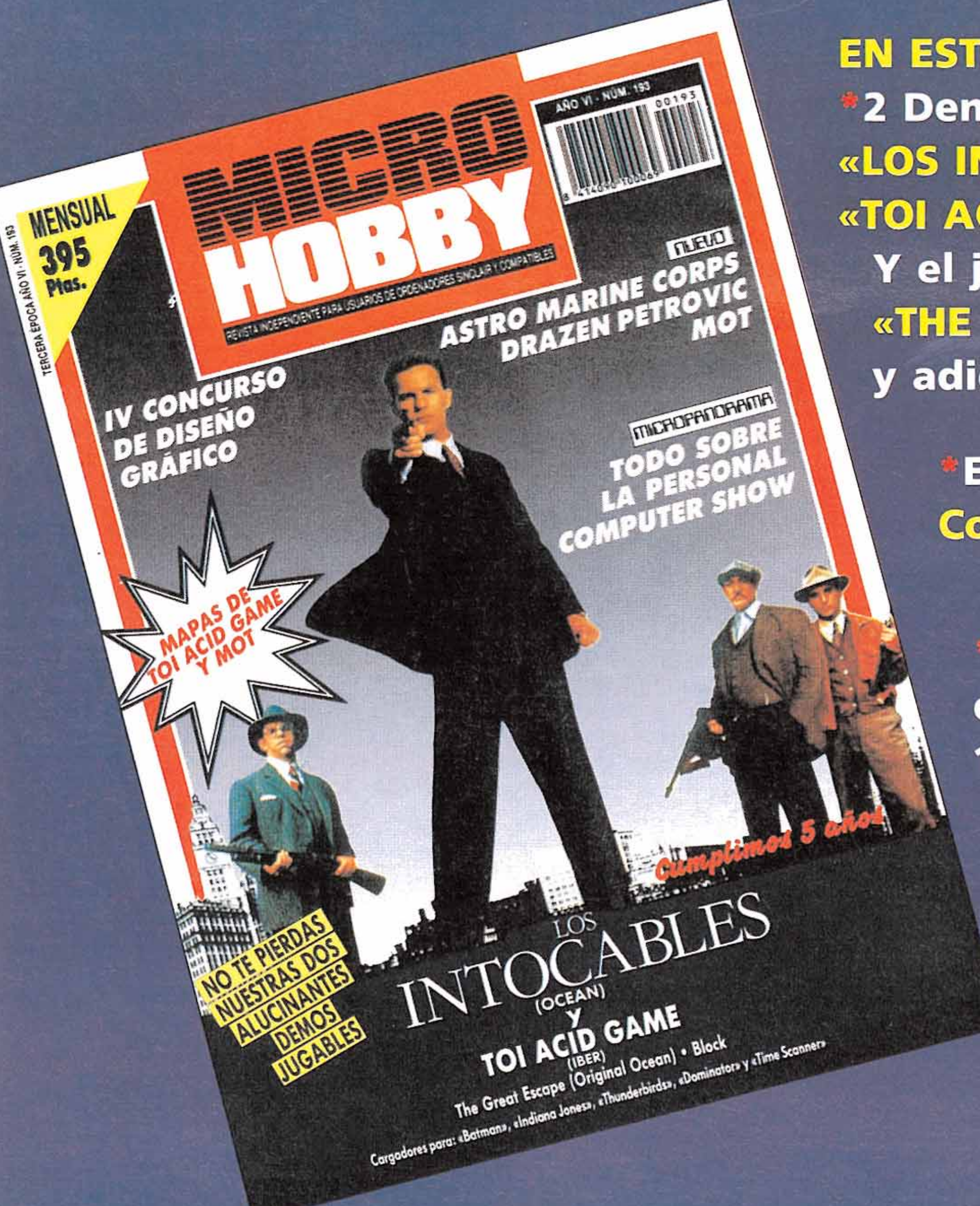
ICE PALACE — AMIGA

```
REM ********************************************************************
REM *  CARGADOR 'ICE PALACE' (AMIGA) - (C) 1989 TONI VERDU / MICROMANIA  *
REM ********************************************************************
DIM C%(256):CH=0:V$="":DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):I=0:V=&H6004
WHILE V$<>"5555":READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH=CH+C%(I):I=I+1:WEND
IF CH<>659076& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !":END
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(71)=V
INPUT "'SUMMON SPIRITS' INFINITOS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(74)=V
INPUT "INMUNIDAD (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(77)=V
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'BEYOND THE ICE PALACE' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 41fa,0018,43f9,0007,fe00,45fa,0098,12d8,b5c8,66fa,4ef9,0007,fe00,2c78
DATA 0004,41fa,002e,2d48,002e,41ee,0022,7016,4281,d258,51c8,fffc,4641,3d41
DATA 0052,0839,0004,00bf,e001,66f6,21fc,00fc,0002,0080,4e40,48e7,0082,2c78
DATA 0004,42ae,002e,41fa,0012,216e,fe3a,0002,2d48,fe3a,4cdf,4100,4e75,4eb9
DATA 544f,4e49,0c54,444f,6702,4e75,2d7a,fff2,fe3a,297c,0007,fe74,0210,4eec
DATA 000c,11fc,004a,078a,11fc,004a,0e74,11fc,0060,1c58,4ef8,0100,5555
```





FELICIDADES A TODOS NUESTROS LECTORES POR HABERNOS ACOMPAÑADO DURANTE ESTOS 5 AÑOS ESPERAMOS CUMPLIR MUCHOS MÁS CON VUESTRO APOYO.



EN ESTE NÚMERO:

*2 Demos jugables:
«LOS INTOCABLES» de Ocean.
«TOI ACID GAME» de Iber.
Y el juego completo de Ocean «THE GREAT ESCAPE» y el fantástico y adictivo juego «BLOCK»

*En vivo desde la Personal Computer Show de Londres.

*IV Convocatoria del Concurso de Diseño Gráfico por Ordenador. 175.000 pesetas en premios.

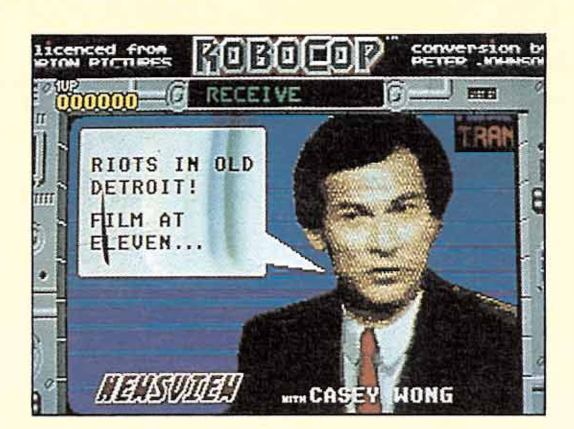
*...y todo lo que te gustaría saber sobre tu Spectrum y no te atreves a preguntar: Trucos, Pokes, Utilidades, Novedades de Juegos...

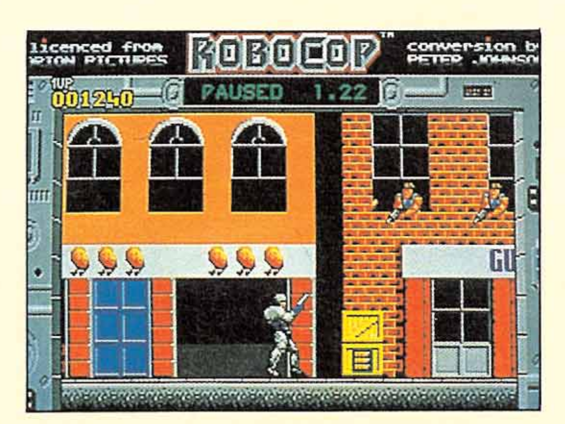
RED HEAT — AMSTRAD

```
10 REM Cargador para RED HEAT
20 REM Version  AMSTRAD CINTA
30 REM Por  Enrique S. Hilara
40 REM
50 FOR i=&1000 TO &100E
60 READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT
70 DATA f3,11,75,a6,21,75,56,01,4b,2,ed,
b0,c3,a0,be
80 MODE 2
90 INPUT "Quieres vidas infinitas (S/N):
 ",c$
100 PRINT:INPUT "En que fase quieres jug
ar (1-4): ",f
110 IF f<1 OR f>4 THEN 100
120 MODE 1:PRINT "Espera un momento poke
ando datos"
130 DATA C7D108FE01067F3E10ED793E54ED79
140 DATA D9E1D9D818E03D20FDA724C806F5ED
150 DATA 78A9E68028F5067F3E10ED79792F4F
160 DATA D97D3CE60F6FF620D917ED7937C93D
170 DATA 20FDA724C806F5ED78A9E68028F506
180 DATA 7F3E10ED79792F4F1F3E2A173DED79
190 DATA 37C906F63E10ED79D9E52E00D9217A
200 DATA A6E506F5ED78E6804FCD8AA630FB21
210 DATA 150410FE2B7CB520F93E0ACD8AA630
220 DATA EA26C43E1CCD8AA630E13EDABC38F2
230 DATA 26C43E1CCD8AA630D33EDABC38E4FD
240 DATA 21BCA8FD6E0026C43E1CCD8AA630BE
250 DATA 3ED7BC30DD2C20EF26703E1CCD8AA6
260 DATA 30AD3E1CCD8AA630A67CFECD300EFE
270 DATA 9C30CFFD23FD7DFEC020CB18C53E0B
280 DATA 26802E083E0B18023E09CDB0A6D03E
290 DATA 0BCDB0A6D03E9FBCCB152680D25EA7
300 DATA 3E1DBDC26AA600AF0826A12E01FD21
310 DATA 00AC3E0418173E51ADC6B2DD7700DD
320 DATA 231B26A12E012E013E0118023E09CD
330 DATA B0A6D03E0BCDB0A6D03EC0BCCB1526
340 DATA A1D29EA708AD087AB320CEC376A63E
350 DATA 51ADC6B2DD7700DD231B2E023E0426
360 DATA B3CD3BA8D0FD7E04B7285A6901007F
370 DATA 000000FD4E00FD4601DD210000DD09
380 DATA 4D3E012E0226B3CD3BA8D03E7FBD28
390 DATA 0332BBA82E023E0826B3CD3BA8D0FD
400 DATA 5E02FD5603690105 00FD094D7BB226
410 DATA A12E013E01C2A0A71176A6ED53BCA7
420 DATA 11A3A7D5ED5BDEA8C3B4A63E060000
430 DATA 18B63E0DCDB0A63E10CDB0A6D03EDB
440 DATA BCCB1526B3D239A8C9CDD1A6210080
450 DATA 06FFC51E004B16FF06F5ED78E680A9
460 DATA 28501C792FE6804F15C25DA87323C1
470 DATA 10E2210000113280063 2C51A06004F
480 DATA 0913C110F6E521000011CD800632C5
490 DATA 1A06004F0913C110F6C17CB72013A7
500 DATA ED42013200A7ED42D80901CDFFA7ED
510 DATA 42D03C32BBA8C90000C36CA8001E2A
520 DATA 2822000000000000000000000000000
530 CHECK=0:FOR N= 22133 TO 22720 STEP 1
5
540 READ A$:FOR I=0 TO 14
550 A=VAL("&"+MID$(A$,(I*2)+1,2)):POKE N
+I,A:CHECK=CHECK+A
560 NEXT:NEXT:IF CHECK<> 66497 THEN PRIN
T "ERROR EN DATAS":END
570 DATA F3DD21C0A811B200CD4FA821B4BE22
580 DATA 70A9C3F7A83E3d327E3D3e8c32453d
590 DATA 3e0032953cc3002000000000000000
600 FOR N= 7840+&A000 TO 7884+&A000 STEP
 15
610 READ A$:FOR I=0 TO 14
620 A=VAL("&"+MID$(A$,(I*2)+1,2)):POKE N
+I,A:CHECK=CHECK+A
630 NEXT:NEXT
640 IF UPPER$(C$)="S" THEN POKE &BEB5,&A
7
650 POKE &BEBF,f-1
660 MODE 1:PRINT "Inserta cinta original
 y pulsa una tecla":CALL &BB18
670 MODE 1:INK 0,&19:INK 1,&6:INK 2,&F:I
NK 3,&3
680 CALL &BD37:MEMORY &3FFF:LOAD"!",&400
0
690 CALL &1000
```

ROBOCOP — ATARI

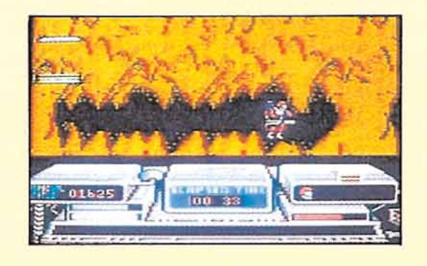
```
10   REM ************************************
20   REM * POKEADOR VIDAS INFINITAS ROBOCOP *
30   REM *        A T A R I   S T           *
40   REM *  AGUSTIN GUILLEN BENITO  1-6-89  *
50   REM ************************************
60   PRINT "ASEGURATE DE QUITAR LA LAMINA DE PROTECCION DEL DISCO"
70   PRINT "INTRODUCE EL DISCO I DE ROBOCOP"
80   PRINT "TECLEA UNA OPCION"
90   PRINT "================="
100  PRINT "1.- PONER VIDAS INFINITAS."
110  PRINT "2.- QUITAR LAS VIDAS INFINITAS."
120  INPUT "OPCION.- ",A$
130  IF A$="1" THEN GOSUB 160
140  IF A$="2" THEN GOSUB 260
150  GOTO 80
160  BLOAD "A:\ROBOCOP.IMG",300000
170  LET PUNTERO=300000
180  POKE_W (PUNTERO+((512*54)+168)),&H4E71
190  POKE_W (PUNTERO+((512*54)+170)),&H4E71
200  POKE_W (PUNTERO+((512*54)+172)),&H4E71
210  POKE_W (PUNTERO+((512*70)+246)),&H4E71
220  POKE_W (PUNTERO+((512*70)+248)),&H4E71
230  POKE_W (PUNTERO+((512*70)+250)),&H4E71
240  BSAVE "A:\ROBOCOP.IMG",300000,51456
250  RETURN
260  BLOAD "A:\ROBOCOP.IMG",300000
270  LET PUNTERO=300000
280  POKE_W (PUNTERO+((512*54)+168)),&H5979
290  POKE_W (PUNTERO+((512*54)+170)),&H0001
300  POKE_W (PUNTERO+((512*54)+172)),&HC39E
310  POKE_W (PUNTERO+((512*70)+246)),&H5579
320  POKE_W (PUNTERO+((512*70)+248)),&H0001
330  POKE_W (PUNTERO+((512*70)+250)),&HC39E
340  BSAVE "A:\ROBOCOP.IMG",300000,51456
350  RETURN
```

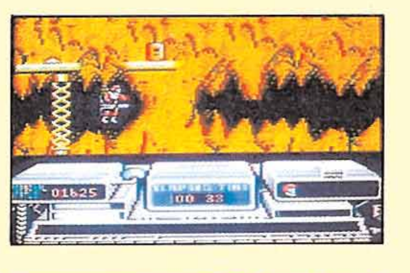


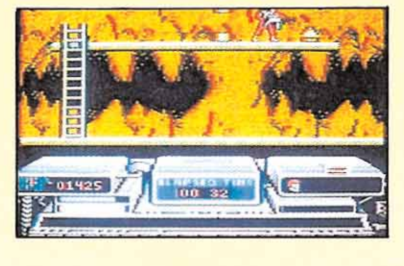


BAAL — COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR BAAL (COMMODORE)
12 REM *** POR FRANCESC VERDU
20 FORT=288TO379:READA:POKET,A:S=S+A:NE
XT
22 IFS<>9321THENPRINT"DATAS ERRONEOS...
":STOP
40 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV
$="N"THENPOKE340,44:POKE345,44
50 INPUT "DISPAROS INFINITOS (S/N)";D$:
IFV$="N"THENPOKE350,44
52 INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N)";E$:IF
V$="N"THENPOKE353,44
54 INPUT "TRANSPORTADOR INFINITO (S/N)"
;T$:IFV$="N"THENPOKE356,44
60 INPUT "INMUNE A DISPAROS (S/N)";I$:I
FI$="N"THENPOKE359,44
65 INPUT "INMUNE A ENEMIGOS (S/N)";I$:I
FI$="N"THENPOKE362,44
70 INPUT "ATRAVESAR BARRERAS (S/N)";I$:
IFI$="N"THENPOKE365,44:POKE368,44
75 INPUT "INMUNE A LAS MINAS (S/N)";I$:
IFI$="N"THENPOKE371,44
80 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA DE BAAL
 Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,32:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,46,141,137,193,
169,1,141,138,193,96,32,166,193,72
110 DATA 169,175,141,59,112,169,45,141,
60,112,173,61,112,201,25,208,10,169
120 DATA 166,141,36,1,169,193,141,41,1,
32,35,1,104,96,169,44,141,130
130 DATA 50,162,234,141,165,50,160,96,1
40,81,17,140,211,17,140,99,18,141
140 DATA 14,9,141,20,9,141,64,9,141,67,
9,141,70,9,76,0,5,70,86,67
```







Drakkar

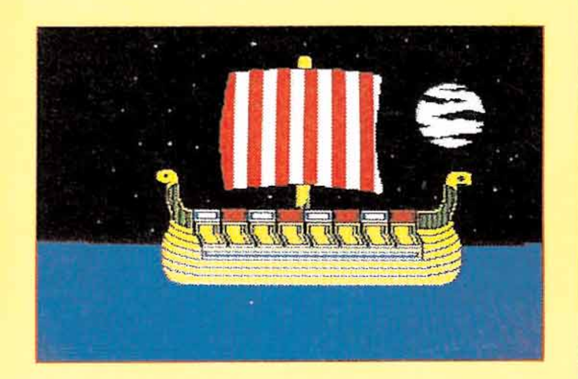


DISPONIBLE EN

- ***AMSTRAD***
- ***SPECTRUM***
- ***MSX***
- ***PC***

PVP. Cinta 875 ptas.

PVP. Disco 2.250 ptas.



DELTA *Software*

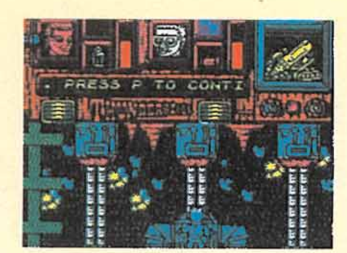
JUEGOS SIN FRONTERAS

C/ FRANCIA, 12 - FUENLABRADA (Madrid) - TEL. (91) 615 02 10

NOMBRE	MOD. ORDENADOR	TITULOS PEDIDOS	PRECIO
APELLIDOS			
DIRECCION			
POBLACION C.P.			
TELEFONO	Nº CLIENTE	☐ LISTADO DE PROGR.	0
FORMA DE PAGO		GASTOS DE ENVIO	200
☐ TALON ☐ CONTRAREEMBOLSO	☐ NUEVO CLIENTE	TOTAL	

DISPONIBLE: SPC, AMS, MSX, PC. **MAIL SOFT. C/. MONTERA, 32-2. 28013 MADRID.**

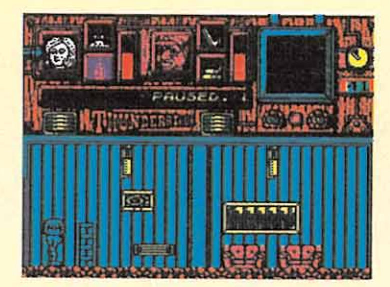
THUNDERBIRDS — SPECTRUM





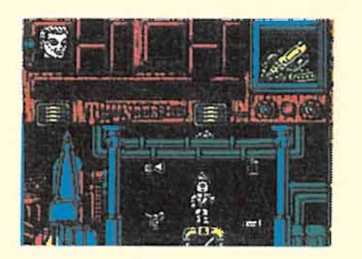

```
  10 REM Cargador Thunderbirds
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LS : LET sum=0: FOR n=50000 TO 5
0087: READ a: POKE n,a: LET sum=
sum+a: NEXT n: IF sum<>9024 THEN
 PRINT "Error en los data!": STO
P
  40 PRINT "Este cargador propor
ciona ener- gia infinita y tiemp
o infinito  para las cuatro fase
s"''"Inserta la cinta original a
 par-tir de la fase que quieras
car- gar y pulsa una tecla"
  50 PAUSE 0: CLEAR : RANDOMIZE
USR 50000
  60 DATA 221,33,0,0,17,17,0,175
,55,205,86,5,221,33,203,92,17,16
,39,62,255,55,205,86,5,33,123,19
5,17,80,95,1,45,0,237,83,49,94,2
37,176,195,223,93
  70 DATA 58,80,195,33,134,207,1
7,56,165,167,40,26,33,117,201,17
,122,151,254,85,40,16,33,128,192
,17,152,143,254,200,40,6,33,169,
198,17,170,146,54,167,175,18,195
,128,96
```

THUNDERBIRDS — AMSTRAD









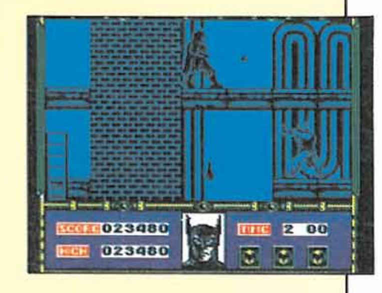
```
10 REM Cargador Thunderbirds
20 REM Pedro Jose Rodriguez 8-9-89
30 MODE 1:sum=0:RESTORE:FOR n=&80 TO &C1
:READ a$:byte=VAL("&"+a$):POKE n,byte:su
m=sum+byte:NEXT:IF sum<>6109 THEN PRINT"
Error en los data!":END
40 PRINT"Este cargador proporciona energ
ia infi- nita y tiempo infinito para las
 cuatro  fases":PRINT:PRINT"Inserta la c
inta original a partir de lafase que qui
eras cargar y pulsa una te- cla":CALL &B
B18
50 MEMORY &3FFF:CALL &BD37:MODE 1:LOAD"!
".&4000:CALL &80
60 DATA F3.21.0.40.11.0.1.1.0.2.D5.ED.B0
.21.94.0.22.5.1.C9.3A.0.A0.21.3B.9E.11.4
8.6E.FE.DD.28.1A.21.A1.9A.11.FC.5F.FE.C7
.28.10.21.A8.91.11.C6.57.FE.7E.28.6.21.C
0.95.11.46.57.36.A7.AF.12.C3.0.28
```

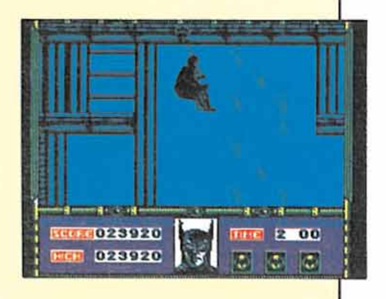
CARGADORES

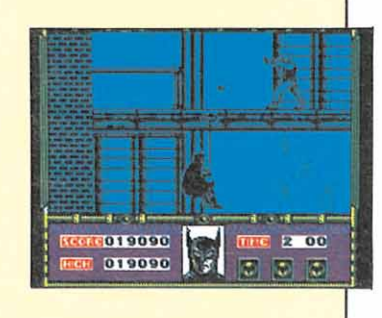
BATMAN — SPECTRUM

```
  1 REM ************************
  2 REM **    AMADOR          **
  3 REM ************************
  4 REM **       MERCHAN      **
  5 REM ************************
  6 REM **           RIBERA   **
  7 REM ************************
  8 REM **       BATMAN       **
  9 REM ************************
 10 BORDER 3: POKE 23624,3: POK
E 23693,SIN PI: CLEAR 29999: LET
 L=PEEK 23631+256*PEEK 23632+5:
LET K=PEEK L: POKE L,111
 20 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E 30000
 30 FOR a=40000 TO 40042: READ
x: POKE a,x: NEXT a
 40 POKE L,K: RANDOMIZE USR 400
00
 50 DATA 243,237,94,33,48,117,1
7,0,91,1,0,39,237,176,62,201,50,
68,97,62,0,50,138,97,62,52,50,14
1,97,62,0,50,195,255,50,196,225,
50,197,225,195,0,129
```

BATMAN — COMMODORE








```
1 REM*******************************
2 REM*                             *
3 REM*   BATMAN      (COMMODORE-64)  *
4 REM* (C) JOSE DOS SANTOS  1989    *
5 REM*                             *
6 REM*******************************
7 POKE53280,1:POKE53281,1:POKE646,5:PRI
NTCHR$(147)
8 FORN=349TO397:READA:POKEN,A:S=S+A:NEX
TN
9 IFS<>5173THENPRINT"ERROR EN DATAS":ST
OP
10 INPUT" VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA
$="N"THENPOKE386,44
11 PRINT:INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)";
A$:IFA$="N"THENPOKE389,44
12 PRINT:INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)";A
$:IFA$="N"THENPOKE392,44
13 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
 UNA TECLA"
14 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""THE
N14
15 POKE816,93:POKE817,1:POKE2050,1:LOAD
16 DATA32,165,244,169,32,141,186,3,169,
112,141,187,3,169,1,141,188
17 DATA3,96,169,123,141,87,1,169,1,141,
88,1,96,169,96,141,197
18 DATA11,169,173,141,23,19,141,219,18,
141,217,19,76,0,4,74,68,83
```

S.O.S.WARE

La Abadía del crimen
Amstrad

1. ¿Podría decirme dónde se encuentran estos objetos en «La Abadía del crimen»: la lámpara de aceite, las llaves, el guante, el manuscrito, y el libro?

2. ¿Podríais decirme algunos pokes para «Gryzor» y «Knight Lore»?

José David Rodríguez Herrerías (Sevilla)



1. La lámpara de aceite se encuentra en la cocina, detrás del ofertorio; llaves existen tres en el juego: la primera está sobre la mesa de la biblioteca, la segunda aparece la noche del día tercero sobre el altar y la tercera se encuentra en la habitación del abad; los guantes están en la habitación del monje Severino; el manuscrito y el libro están sobre una mesa de la biblioteca en el día primero.

2. Los pokes de «Gryzor» son:
Inmunidad: &1117,24
&1803,20
&1821,24
Vidas Infinitas: &1526,167
Cargar cualquier fase (1-3): &C12,N

Y para el KNIGHT LORE:
Tiempo infinito: &3d16m201
Vidas infinitas: &313F,201

Fútbol
PC

1. ¿Hay algún juego de fútbol para Pc?

2. ¿Topo Soft ha realizado algún juego para Pc?

Ricardo Sánchez (Salamanca)

1. Sí. Tienes «Emilio Butragueño Fútbol», «Street Sport Football» y «Five-A-Side Soccer».

2. Sí. «Emilio Butragueño», «Stardust» y «Mad Mix».

Pokes
Commodore

¿Podrían indicarme los pokes de los siguientes juegos: «Mickey Mouse», «Entombed» y «Krackout»?

Guillermo Pérez Navarro (Valladolid)

«Mickey Mouse» apareció en el número 4, 2.ª época; «Entombed» en el número 32 y «Krackout» en el 25.

Renegade
Commodore

Copié el cargador que apareció en el número 29 para el «Renegade». Comienza a cargar, pero cuando debe de empezar se queda colgado. ¿Es fallo del cargador?

Manuel Gutiérrez (Barcelona)

El cargador funciona perfectamente. Tu problema es muy extraño. ¿Es original? ¿Te funciona sin cargador? De todas formas comprueba los periféricos por si acaso no están bien conectados.

Titanic
Amstrad

¿Cuál es la clave de la segunda parte del juego Titanic?

Valentín Caballero Cervantes (Sevilla)

La clabe que permite acceder al interior del legendario Titanic es «SUSIE».

Phantomas II
Amstrad

¿Cómo se coge la cuarta llave, que se encuentra fuera del castillo en el extremo derecho y arriba?

Debido a la anchura del foso no puedo llegar a ella, y cuando llego a la pantalla con la tuerca aparece lo que creo que es el generador de pedales, y se acaba la partida.

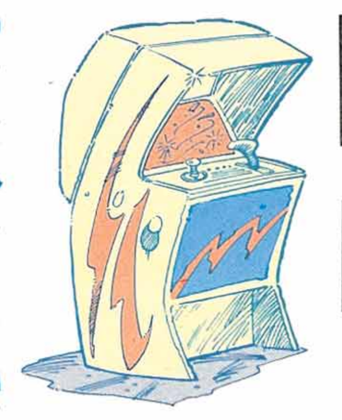


Eloy Castillo Serna (Albacete)

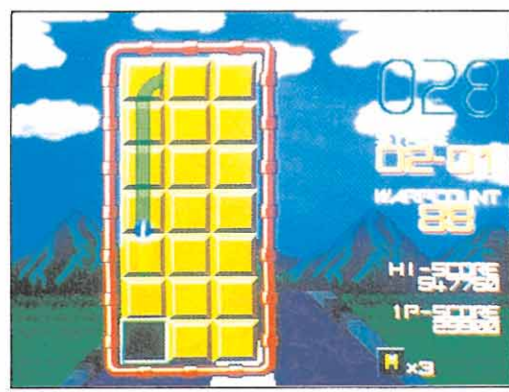
Para conseguir la ansiada llave tenemos que hacer algo ciertamente sorprendente: Cuando hayamos llegado a la pantalla anterior a la de la llave debemos ir hacia la derecha despacio y nada más pasar de pantalla comenzamos a mover frenéticamente el joystick a izquierda y derecha como si estuviésemos jugando al mismísimo «Decathlon» tratando de superar la velocidad del enano, cuando esto ocurra nuestra energía subirá al máximo y con un supersalto llegaremos hasta la cuarta llave.

CUE BRICK

La moda de los rompecabezas



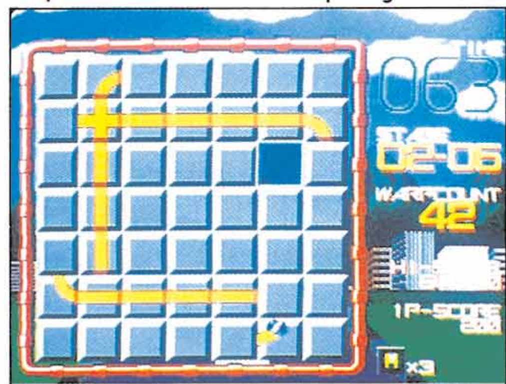
Después de que «Tetris» arrasara, tanto en sus versiones de ordenador como en máquina recreativa, un original rompecabezas viene dispuesto a poner a prueba nuestra habilidad y paciencia. Se trata de «Cue Brick», de Konami, que de nuevo demuestra que, a veces, las ideas más sencillas son también las más eficaces.



«Cue Brick» se asemeja al mítico «Confuzion», basado, a su vez, en el clásico juego de mesa.



El juego no cuenta con un marcador de vidas, sino que concluirá cuando el tiempo llegue a cero.



Cada vez que completemos un nivel el tiempo sobrante se añadirá al disponible para el siguiente.

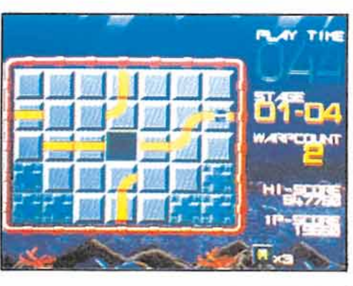
Seguramente todos aquellos que seáis ya bastante veteranos en este mundo de los videojuegos recordaréis un programa llamado «Confuzion» que hace ya algunos años se asomó a las pantallas de nuestros ordenadores, y que estaba directamente inspirado en esos pequeños juegos de bolsillo en los que hay que ordenar una serie de pequeñas piezas cuadradas, moviéndolas de una en una.

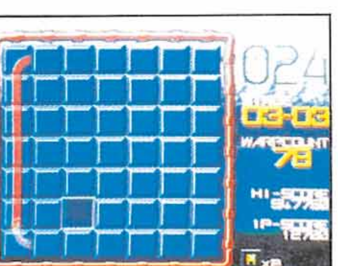
Pues bien, básicamente «Cue Brick» imita en su desarrollo el estilo de estos dos juegos mencionados, aunque, claro está, con sus propias particularidades y lógicamente, también, con la espectacularidad gráfica y sonora característica de cualquier máquina recreativa.

Al comenzar el juego —y una vez seleccionadas una serie de opciones a las que posteriormente haremos referencia— observaremos ante nosotros una especie de puzzle compuesto por una serie de baldosas, unas completamente lisas, y otras con un pequeño camino trazado en su interior. También podremos observar como en el puzzle falta una baldosa, de forma tal que podemos utilizar este hueco vacío para ir desplazando las baldosas una a una y así cambiar la estructura del puzzle. Pues bien, lo que tenemos que tratar de conseguir con todos estos elementos es que la pequeña esfera, que comenzará a moverse en una de las baldosas con camino, recorra todas y cada una de las baldosas de este tipo, es decir que, en definitiva, nuestro objetivo consiste en conseguir realizar un circuito combinando entre sí las diferentes baldosas.

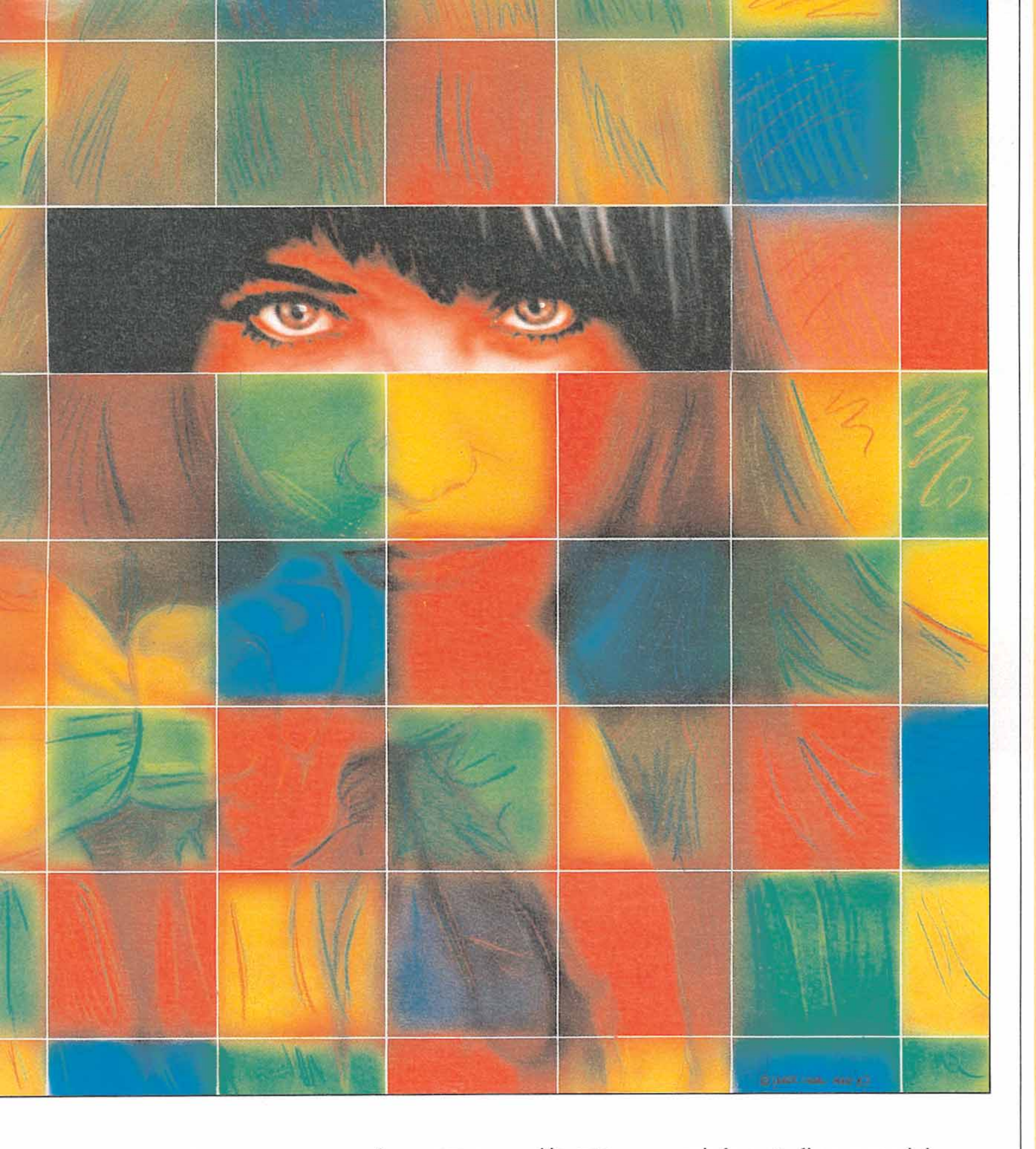
Esto que a primera vista puede parecer muy sencillo os aseguramos que no lo es tanto, habida cuenta, sobre todo, de que disponemos de un tiempo límite para completar cada pantalla y de que además si en algún momento de su recorrido la esfera se encuentra con una baldosa sin camino explotará.

El juego no cuenta con un marcador de vidas, ni nada por el estilo, sino que simplemente la partida concluirá cuando el contador de tiempo llegue a cero. Cada vez que completemos un nivel, el tiempo que nos haya sobrado pasará a ser sumado al que nos correspondía para el siguiente nivel, de forma tal que a medida que vayamos conociendo los primeros niveles, y consigamos realizarlos en un tiempo menor, aumentarán nuestras posibilidades de alcanzar cada vez un nivel más elevado. De todas formas para que vuestro optimismo acerca de que podáis conseguir acabar por completo la máquina no crezca demasiado os diremos que el juego cuenta con la respetable cifra de 500 (!) pantallas distintas cuyo nivel de dificultad es, además, progresivo.





Disponemos en el panel de tres botones que nos permiten desde detener y acelerar la esfera a cambiar la baldosa.



Sistema de manejo

Además de la palanca de dirección, elemento habitual en cualquier recreativa, encontraremos en el panel tres botones destinados a realizar las siguientes funciones: cambiar la baldosa, acelerar la esfera y realizar una parada de la esfera.

En cuanto a la primera no hay mucho que explicar; simplemente la baldosa que esté seleccionada pasará al lugar del cuadro vacio (siempre claro está que éste estuviera junto a ella).

Respecto a la segunda, su utilidad consiste principalmente en permitirnos aumentar la velocidad con la que se mueve la esfera. Aunque ésta, en principio, pueda parecer una opción apta únicamente para masoquistas, lo cierto es que nos puede resultar de suma utilidad cuando por poner un ejemplo hayamos construido ya el circuito con las baldosas y la esfera se encuentre al principio del recorrido (tardará menos en completarlo y perderemos menos tiempo).

Por último el botón de parada tiene por objeto permitirnos detener durante algunos breves instantes la marcha de la esfera, que quedará como «congelada» en la baldosa en que se encontrase. Obviamente tendremos que aprovechar esos momentos para intentar componer rápidamente el circuito antes de que la esfera reinicie su caminar. Desgraciadamente disponemos únicamente de cuatro detenciones por partida.

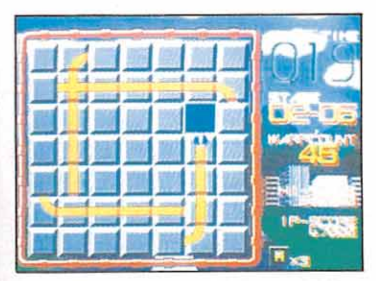
También encontraremos otra curiosa opción, que sólo podremos utilizar una vez por partida, y que consiste en la posibilidad de rechazar el puzzle que se nos propone si consideramos que no vamos a ser capaces de resolverlo.

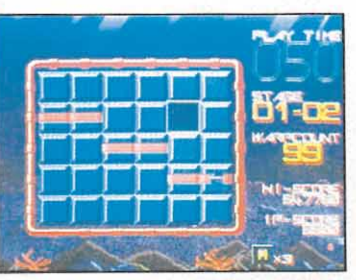
Una recreativa que no te olvida.

En el menú de selección previo al comienzo de la partida podremos escoger entre jugar en modo práctica (recomendable para principiantes), en modo normal o en modo registro. Si elegimos esta última opción se nos solicitará que insertemos nuestro nombre y una clave; cuando concluyamos nuestra partida en la máquina quedarán almacenadas tanto nuestra puntuación como el número del nivel en que nos encontrasemos... hasta aquí nada sorprendente ¿verdad?. Pero, ¿y si os dijésemos que podemos volver a la máquina varios días después e introduciendo nuestro nombre y clave ser devueltos al punto donde hubiésemos terminado nuestra última partida?.

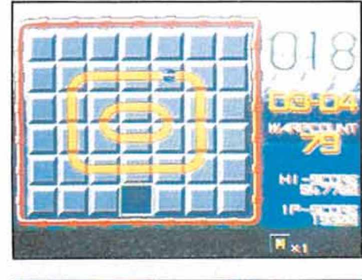
¡Cómo cambian los tiempos!. Antes eran las máquinas las que se convertían en inolvidables, y ahora son ellas las que no nos olvidan a nosotros... ■

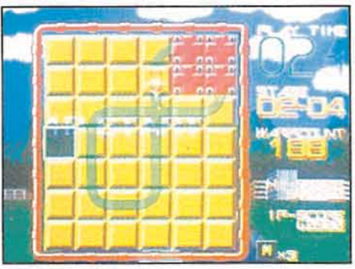
J.E.B.





Existe también una curiosa opción que nos permite rechazar el puzzle planteado por la máquina.





Un nombre y una clave nos permitirán comenzar futuras partidas en el punto donde lo dejemos.

CONCURSO



RELACION DE GANADORES

1.	MANUEL JULIA JUST	BARCELONA
2.	LORENZO COLL CASASNOVAS	VALENCIA
3.	CARLOS PEREZ BALASTEGUI	BARCELONA
4.	JUAN C.GONZALEZ VILLA	MADRID
5.	SERGIO CRESPO DEL RIO	TARRAGONA
6.	JUAN F.GUAL PALOU	P. MALLORCA
7.	JOSE A.MAGAÑA MESA	BARCELONA
8.	RAFAEL ROBERTO ROMERO	VALENCIA
9.	ESTEBAN ESTIVILL PERETO	BARCELONA
10.	ANTONIO GARCIA SANZ	VALENCIA
11.	JOSE M.GALVEZ DIAZ	MADRID
12.	ENRIQUE OLIVARES PARDO	MADRID
13.	CARLOS HERRERA ALVARO	MADRID
14.	OSCAR SERRANO ARNAZ	GRANADA
15.	ALEJANDRO GARCIA PEREZ	LAS PALMAS
16.	JORGE SALAS RINCON	MADRID
17.	ROBERTO RECAJ GONZALEZ	VALLADOLID
18.	VICTOR M. GLEZ. ACEVEDO	TOLEDO
19.	JORGE S. RGUEZ. ALMEIDA	ZARAGOZA
20.	ISRAEL DELGADO HDEZ.	BARCELONA
21.	JESUS IBAÑEZ MARTINEZ	ALMERIA
22.	IGNACIO LANTERO GARCIA	HUESCA
23.	CRISTIAN REPOLLES GRDO.	VALENCIA
24.	JUAN A. RGUEZ. ALVARADO	BARCELONA
25.	CRISTOBAL J.ESPINOSA SALAS	MALAGA
26.	DIEGO M. RGUEZ. GLEZ.	SEVILLA
27.	JESUS ORTIZ CARMONA	ALMERIA
28.	DARIO GUERRERO ELVIRA	ALICANTE
29.	ANGEL L.CASTAÑON MARTIN	OVIEDO
30.	DAVID ESPOLITA TORAL	ASTURIAS
31.	MAXI. MATEO PEGUERO	HUELVA
32.	FELIX MONREAL ROSA	HUELVA
33.	LUIS CEA ZUASTI	MADRID
34.	SERGIO MESA LOPEZ	MALAGA
35.	FRANCISCO PORRAS MORENO	MALAGA
36.	RUBEN INOTO SOTO	ALICANTE
37.	LUIS CASTILLEJO GARRIDO	MADRID
38.	JUAN L.FONTENLA FIGUEROA	PONTEVEDRA
39.	CESAR M.LERNA GARCIA	LA CORUÑA
40.	ALFREDO SANTOS NUNEZ	MADRID
41.	ALVARO NIETO FERNANDEZ	MADRID
42.	ROSARIO GUERRERO	BARCELONA
43.	ISMAEL GARGALLO ALFONSO	BARCELONA
44.	ALBERTO BUENO DOMINGUEZ	MADRID
45.	FLORENCIO BAUTISTA BLASCO	MADRID
46.	INES CARVAJAL BAENA	BARCELONA
47.	JOSE I.PORRAS BLANCO	SALAMANCA
48.	PEDRO BOFARULL MILLAN	TARRAGONA
49.	JOSE M.MARTIN LOPEZ	GRANADA
50.	SERGIO FERNANDEZ CUADROS	BARCELONA
51.	ANTONIO PEREZ GARCIA	BARCELONA
52.	JOSE C.GIL PARRA	TARRAGONA
53.	EMILIO J.BRAVO SANTOS	MADRID
54.	ALEJANDRO ROMERO P.	MADRID
55.	IVAN ISIDRO ESNAOLA	MADRID
56.	IGNACIO ARTIME BARROSO	ASTURIAS
57.	LUIS ROGELIO RGUEZ. MENDEZ	ASTURIAS
58.	DANIEL MAS BANCELLS	GERONA
59.	DANIEL GARCIA VICENS	GERONA
60.	SERAFIN BAYO DOLZ	ZARAGOZA
61.	DAVID I.MORA IÑIGUEZ	GRANADA
62.	CARLOS G. GOMEZ DE ARANDA	BARCELONA
63.	SERGIO HERRERO MARTINEZ	BARCELONA
64.	MANUEL MARTINEZ ALONSO	MADRID
65.	CARLOS CASAS SERRANO	BARCELONA
66.	PABLO GARCIA CARRERA	ASTURIAS
67.	DIEGO GUTIERREZ ALONSO	ZARAGOZA
68.	JOSE M.POMAZ CARBALLAL	LA CORUÑA
69.	JOSE T.ESCOBAR HERRERO	MALAGA
70.	ALFREDO GOMEZ ACEBES	MADRID
71.	JORDI MADRID LOPEZ	ALICANTE
72.	FERNANDO TELLO RUBIO	LA CORUÑA
73.	PEDRO JIMENEZ GUERRERO	MURCIA
74.	JUAN C.RIOS GONZALEZ	GERONA
75.	MIGUEL A.LARA PEIRO	VALENCIA
76.	JUAN C.RODRIGUEZ ARMESTRO	ASTURIAS
77..	ALBERTO BLASCO PEREZ	AVILA
78.	CARLOS PIJUAN CUELLAR	ANDORRA
79.	JULIAN A.SANCHEZ ROMERO	SALAMANCA
80.	RAUL MOYA NIETO	TOLEDO
81.	LUIS PEREZ DIAZ	OVIEDO
82.	JOSE M.ESCALONA VERA	MALAGA
83.	ANICETO J.BELLIDO SERVER	VALENCIA
84.	ANTONIO MARIN GRIMA	BARCELONA
85.	JUAN J.GALLARDO SOUSA	SEVILLA
86.	FCO. J.PARRADO CARMONA	SEVILLA
87.	ALAN GARCIA MACHUCA	MADRID
88.	SERGIO CANILLAS CALATAYUD	BARCELONA
89.	CESAREO J.COSTAL FDEZ.	PONTEVEDRA
90.	OSCAR ASTASIO VALIENTE	BARCELONA
91.	JOSE CASANOVA RODRIGUEZ	MALAGA
92.	DAVID CORDOBA VEGA	ALICANTE
93.	JUAN J.GOMEZ NEBOT	BARCELONA
94.	DAVID PABLO MITCHELL	BARCELONA
95.	GERMAN PEREZ ROMAN	CADIZ
96.	JOSE L.AGUILAR RIEPISO	MALAGA
97.	MIGUEL A.CASADO LOZANO	LEON
98.	TOMAS MARTINEZ DUVAL	VALENCIA
99.	ANTONIO MALDONADO SANCHEZ	P. MALLORCA
100.	MARCO A.SANCHEZ MANJON	BARCELONA
101.	RAMON RIBAS CASASAYAS	BARCELONA
102.	FRANCISCO SILVA S. EMETERIO	S. SEBASTIAN
103.	MIGUEL ARIAS SALCEDO	NAVARRA
104.	MARC ESTRUGO MONLLOR	BARCELONA
105.	JAVIER DAPERA GONZALEZ	CASTELLON
106.	OSCAR SAINZ DEL BADO	BILBAO
107.	DAVID CASTEJON FERRER	BARCELONA
108.	VICTOR M.GONZALEZ URBINA	VIZCAYA
109.	JOSE D.GARCIA CORTES	MADRID
110.	LUIS M.GOMEZ VALERO	CADIZ
111.	JORDI CLARA OLLER	BARCELONA
112.	JUAN M.DELGADO CLAVIJO	ALMERIA
113.	MARCOS CALVO SINGER	MADRID
114.	SERGIO E.DEL CAMPO RAMOS	BARCELONA
115.	MARCOS AZNAR MARTINEZ	BARCELONA
116.	ANGELO G.DAZA MARIN	HUELVA
117.	JOSE L.GONZALEZ RAMON	VALENCIA
118.	RAUL CRESPO PEREZ	MADRID
119.	MIGUEL A.ROMAN VILA	BARCELONA
120.	CRISTOBAL GARCIA LARDIN	GERONA
121.	JAVIER DE LAS HERAS MONTERO	BURGOS
122.	ALBERTO BARCELO MARTI	BARCELONA
123.	FRANCISCO J.MARTIN DELGADO	SALAMANCA
124.	LUIS TIBAU BADOSA	GERONA
125.	ALFREDO MARTINEZ PEREZ	MURCIA
126.	ELOI PUIG JULIA	BARCELONA
127.	DAVID GARCIA ROMAN	GERONA
128.	JOSE M.BARTOLOME GOMEZ	HUELVA
129.	JOSE M.TOVAR TOVAR	MURCIA
130.	ALFONSO GONZALEZ GARCIA	MADRID
131.	ANTONIO MUELAS GARCIA	MADRID
132.	JUAN ROMERO BALLESTA	MURCIA
133.	DAVID PEREZ GARCIA	VIZCAYA
134.	DAVID TOLEDO ESQUINA	VALENCIA
135.	DIEGO ABELLAN MARTINEZ	MURCIA
136.	IGNACIO LOPEZ RODRIGUEZ	OVIEDO
137.	JAVIER POMARES ESCUDERO	MADRID
138.	ALEJANDRO BROS FERNANDEZ	OVIEDO
139.	FERNANDO ALANA COMPAN	GUIPUZCOA
140.	SEBASTIAN MARCH LULL	P. MALLORCA
141.	CARLOS MARTOS CARRILLO	TOLEDO
142.	JOSE A.PUERTA RODRIGUEZ	ALICANTE
143.	JUAN M.VILASECA FORADADA	BARCELONA
144.	JOSE F.GARCIA RODRIGUEZ	VALENCIA
145.	BRAULIO M.MORENO MARTIN	ALMERIA
146.	MANUEL SORIANO DIAZ	LOGROÑO
147.	DAVID MUÑOZ DE FRANCISCO	MADRID
148.	JAVIER PARDO CELADA	VALENCIA
149.	ISMAEL CABAÑAS GARCIA	MADRID
150.	MIGUEL A.JIMENEZ MUÑOZ	MADRID
151.	JAVIER SANZ BONACHE	MADRID
152.	DAVID GARCIA CLEMENTE	MADRID
153.	MAGDALENA SUVEDA LLULL	P. MALLORCA
154.	FERRAN CALF I MONTSERRAT	BARCELONA
155.	IGNACIO BAYLE FERNANDEZ	MADRID
156.	JOSE ZAMBRANO MOYA	GRANADA
157.	JAVIER RODRIGUEZ VILLANUEVA	MADRID
158.	PATRICIO CARMONA LUQUE	GRANADA
159.	CARLOS M. MTNEZ. RODRIGUEZ	ORENSE
160.	ISRAEL SUAREZ RODRIGUEZ	ASTURIAS
161.	ROSENDO RODRIGUEZ SAMPERE	BARCELONA
162.	GUILLERMO RODRIGUEZ OTERO	ASTURIAS
163.	DANIEL CORTES GOMEZ	TARRAGONA
164.	ANTONIO J.VALVERDE VICENTE	MURCIA
165.	JONHY BALLESTA BARRIUSO	LERIDA
166.	ANDRES GONZALEZ AGUILAR	MALAGA
167.	FRANCISCO VELASCO CANOVAS	BARCELONA
168.	JOSE M.GONZALEZ PEREZ	CADIZ
169.	OSCAR AIXUT GOMEZ	LERIDA
170.	VICENTE G.PEREZ SUANCES	VALLADOLID
171.	ANTONIO GONZALEZ GARRIDO	PONTEVEDRA
172.	CARLOS GARCIA GUARDDONS	LA CORUÑA
173.	DEOGRACIAS IZQUIERDO MARTIN	BARCELONA
174.	MIGUEL MUÑOZ FIÑANA	LERIDA
175.	ANTONIO GUZMAN SANCHES	MALAGA
176.	ENRIQUE RUIZ MUÑOZ	VALENCIA
177.	JOSE M.ATIENZA MARTIN	MADRID
178.	MIGUEL SANCHIZ SANCHIZ	BARCELONA
179.	SERGIO GARCIA GARRIDO	VALENCIA
180.	BORJA DOMINGO INMIESTO	BILBAO
181.	CESAR F.CERVANTES VADILLO	TOLEDO
182.	MIGUEL A.CASTILLO PEREZ	BARCELONA
183.	DAVID MARTINEZ MUÑOZ	BARCELONA
184.	JAVIER OTERO GONZALEZ	MADRID
185.	JOSE A.CASTILLO RODRIGUEZ	ZARAGOZA
186.	JOSE M.GAGO MERINO	ZAMORA
187.	JAVIER VELASCO PANIZU	BARCELONA
188.	FRANCISCO J.GONZALEZ FELIPE	MADRID
189.	AGUSTIN CEBALLOS CEBRIAS	MADRID
190.	ALEJANDRO AGER ALCARAZ	MURCIA
191.	MANUEL RAYO QUESADA	MADRID
192.	VICTOR A.LOBON MUÑOZ	MADRID
193.	JOSE C.RIBAGORDA ELZAURDIA	TOLEDO
194.	ANTONIO ROMERO MAGAÑA	BARCELONA
195.	ARTURO RODRIGUEZ MARTINEZ	PONTEVEDRA
196.	JAVIER MUNTADAS PLA	VALENCIA
197.	ANGEL D.MUÑOZ PEREZ-MUELAS	MURCIA
198.	ALEJANDRO MARZOA BLASCO	PONTEVEDRA
199.	JOSE L.PEREZ BARROS	LA CORUÑA
200.	LUIS GONZALEZ ROCA	BARCELONA
201.	JOSE R.PEREZ MARCOS	VALENCIA
202.	JOSE L.AGUILERA BLASACO	VALENCIA
203.	JAVIER GARCIA CORRALES	OVIEDO
204.	JOSE R.DAGA SORIANO	BARCELONA
205.	DAVID OLIVARES RODRIGUEZ	MADRID
206.	CESAR SERRANO DOMINGUEZ	NAVARRA
207.	ROBERTO ALBAIDA BENITEZ	CADIZ
208.	ALBERTO SERNA CARBALLO	S. SEBASTIAN
209.	JOSE FERNANDEZ SANCHEZ	VALLADOLID
210.	OSCAR SAN JOSE ALONSO	MADRID
211.	JUAN GALLEGO GARCIA	TARRAGONA
212.	JUAN LOPEZ ACEBRON	CIUDAD REAL
213.	JORGE HERNANDEZ BUJARRABAL	MADRID
214.	LUIS A.FLOREZ SAÑUDO	MADRID
215.	PABLO ILLARREGUI GARATE	SANTANDER
216.	LUIS M.CASADO GRACIA	BURGOS
217.	UNAI ALVAREZ MONZON	VIZCAYA
218.	SANTIAGO FERNANDEZ BUENO	MADRID
219.	ANGEL LUCAS MARTINEZ	MURCIA
220.	M.YOLANDA CASTILLO-MENA	MALAGA
221.	JAVIER MONTANE LOPEZ	MADRID
222.	SIXTO BERNAL CORCHADO	BADAJOZ
223.	SERGIO GOMEZ LLORENS	VALENCIA
224.	LUIS COLOMA YEPES	LA CORUÑA
225.	DAMIAN LORENCIO LOPEZ	MURCIA
226.	MARC HOMS VERA	TARRAGONA
227.	ANTONIO RODRIGUEZ FDEZ	MALAGA
228.	DANIEL RAMIREZ FERNANDEZ	GRANADA
229.	RAUL LOPEZ MARTINEZ	BARCELONA
230.	OSCAR GONZALEZ VAZ	GUIPUZCOA
231.	ABILIO J.GARCIA GARCIA	GIJON
232.	PEDRO HERNANDEZ ELVIRA	VIZCAYA
233.	GUILLERMO CESPEDES GORGUES	VALENCIA
234.	JAIME FERNANDEZ FERNANDEZ	OVIEDO
235.	MARIO CRUZ SERRANO	MADRID
236.	JORGE FERNANDEZ ABAD	VALENCIA
237.	IGNACIO SOLER GARCIA	BARCELONA
238.	ROBERTO SANZ GIL	SANTANDER
239.	ALEJ. QUINTANILLA VALLE	BARCELONA
240.	PABLO SANJURJO POVEDA	LA CORUÑA
241	OSCAR A.SANJUAN CORNADO	BARCELONA
242.	FERNANDO GARCIA HUESO	S. SEBASTIAN
243.	IVAN CUEVAS FUENTES	VALENCIA
244.	LUIS J.PASTOR PEREZ	ALICANTE
245.	FERRAN BRUGALADA RIU	BARCELONA
246.	JAVIER VALVERDE JIMENO	VALLADOLID
247.	ALBERTO REDONDO CALDERON	BARCELONA
248.	RAMON LEON RAMIREZ	MADRID
249.	ALBERTO CARO SANCHEZ	MADRID
250.	RICARDO GARCIA RODRIGUEZ	MADRID

Por Santiago ERICE

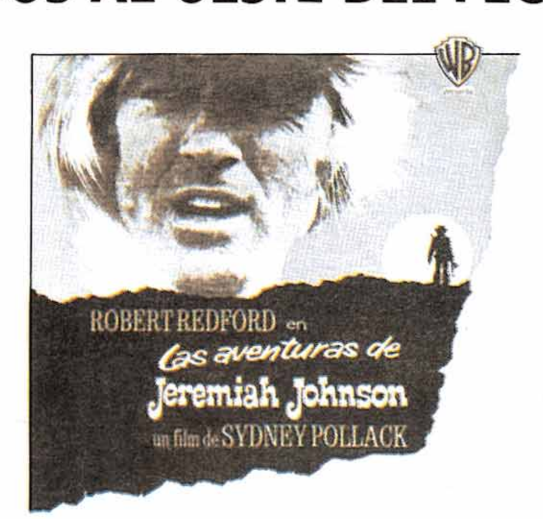
CICLO DE WESTERNS EN LA TELE

LOS MÁS RÁPIDOS AL OESTE DEL PECOS

A la pregunta del matón de turno: ¿Por qué no llevas revólver?», nada más lógico que la respuesta de Johnny Guitar: «Porque no soy el más rápido al Oeste del Pecos». Frases tan lapidarias, pistoleros regenerados que no pueden escapar a su destino, paisajes de horizontes interminables, las señales de humo de los indios, estampidas de búfalos, gestas heroicas... es el mundo del Far West contado por el cine.

El western nunca ha abandonado televisión, pero ahora adquiere un nuevo protagonismo en forma de ciclo, cuya fecha mágica de comienzo se llama 30 de octubre, y el botón del mando a distancia correspondiente a TV2 el responsable de desgastarnos el dedo índice.

Los títulos y las imágenes nos los conocemos de memoria (¡han sido emitidas tantas y tantas veces por la pequeña pantalla!) pero no importa, la idea funcionará y subirán los índices de audiencia. Este género nunca falla.



Películas como la mítica «Diligencia» de John Ford, personajes como los encarnados por John Wayne, o aventuras tan magníficamente fotografiadas y contadas como la de «Río Rojo» por Howard Hawks, siempre deslumbran y apasionan. Creo que fue John Ford el autor de la frase «cuando la leyenda es más hermosa que la realidad se publica siempre la leyenda»; pues eso son las películas del Oeste. Resulta curioso que el género cinematográfico más antiguo («Cripple Creek Bar Room», cinta muda de 1 minuto que data de 1898) haya sido enterrado tantas veces. ¿Es que no sabe todo el mundo que Johnny Guitar se volverá a enfundar la cartuchera?



MÁS CANCIONES DE GABINETE CALIGARI

«PRIVADO»

«Privado», el nuevo LP de Gabinete Caligari, es como siempre ocurre con los trabajos del trío madrileño, un álbum de canciones variadas, pegadizas, del más puro pop, con influencias del rock and roll de los sesenta y con doble sentido irónico, en contraposición a la carcajada. Para mantener la cabeza en su sitio, dentro de lo que cabe, los Gabinete disfrutan sacando punta a las cosas y aunque ya no provoquen descaradamente, como en sus inicios musicales, mantienen esa capacidad que les llevó en su día, por ejemplo, a componer la canción más alegre que conozco en homenaje a un amigo muerto.

Gabinete Caligari no han puesto los cuernos a su «whisky» favorito, «Four Roses», y también se mantienen fieles a ese encanto negro de la noche. Gustan de confundirse entre el castizo público de las corridas de toros y no se pierden una crónica de Joaquín Vidal. Pueden coincidir en una velada de boxeo con Alaska y con la izquierda más extrema en un homenaje al escritor Eduardo Haro, poner música a una película basada en la novela «El Jarama» de Sánchez Ferlosio y querellarse con una potente editorial por los derechos de autor. A ellos les va la marcha y son capaces de crear bonitas canciones. ¿Alguien es capaz de pedir más?



EL MISTERIO DE LA PANTERA NEGRA

TINA TURNER

El misterio de la pantera negra continúa con «Foreign affair». Ella sigue siendo «el culo del rock and roll» y mientras a otros y otras los «tacos» dejan huella, con Tita Turner sólo consiguen darle marcha a los huesos. Después de años de ostracismo tras la separación de su marido Ike, encontró la fórmula de la eterna juventud (discos de R&R compuestos por tipos famosos, con arreglos estandard y comerciales, una voz rasgada que todavía conserva y un toque de erotismo que desmiente aquello de «a la vejez viruelas»). Y ahí sigue. Y ahí repite con su último disco, el citado «Foreign affair».

Antes, las giras de Tina Turner circulaban por salas pequeñas, plagadas de soul y blues para unos pocos cientos añorantes de Ike & Turner. Ahora llena estadios, vende millones de copias de sus discos y es acosada por los fotógrafos. Perdió el encanto de los viejos clubs humeantes de tabaco y ganó público joven y el olor a sobaquillo que siempre emerge de las multitudes. La historia ha tenido un final feliz.

EL GIRO DE LA FRONTERA

«ROSA DE LOS VIENTOS»



Si La Frontera quería confundir con su cuarto disco grande, «Rosa de los vientos», lo ha conseguido y con creces. Han tardado casi dos años en mostrar este LP y lo que en los anteriores era «rock vaquero» (la etiqueta no es mía y como definición de la música es tan mala como cualquier otra que nos queramos inventar), botas campestres, trenes y guitarras de «Far west» se ha convertido en «bailes de San Vito» con ritmo rap en «Nacido para volar», baladas para «crooners» en busca de canción, sonidos «Motown» e, incluso, recuperaciones del «ragtime» (¿una concesión a la moda de los bailes de salón?).

Lógicamente, en este trabajo de La Frontera, también hay temas en la onda clásica del grupo (guitarras y rock and roll), pero sorprende una apuesta tan arriesgada. Sus fans tienen motivos para llorar tiempos perdidos, pueden también comerse una magdalena para recordar mejor como haría Marcel Proust, o limitarse a adoptar una jeta de circunstancias. Allá cada cual. Lo que no negará nadie es que La Frontera han optado por escalar la montaña siguiendo la cara más dura y peligrosa, menos fácil y acomodaticia. Uno tiene la impresión de que se han jugado el todo o nada.

EN BUSCA DE LA CONFIRMACIÓN

DUNCAN DHU

Los vascos Duncan Dhu ahora son sólo dos, Mikel Erentxun y Diego Vasallo. Se han ido a la Gran Bretaña a grabar un doble LP, se han ligado a un productor de relumbrón, Colin Fairley, se han tirado tres meses en el estudio (todo un récord de longevidad para un grupo pop de este país) y han encontrado una lista de colaboradores cuya reproducción eliminaría, de una vez por todas, el resto del espacio dedicado a este comentario (Nick Lowe, Helen O'Hara, etcétera.).

Con esta treintena de nuevas canciones Duncan Dhu no sólo quiere arrasar en España (algo a lo que ya están acostumbrados) sino además comerse el mundo europeo, donde van a hacer sus pinitos intentando introducirse en el mercado anglosajón. Medios no les han faltado, facilidad para componer tampoco. En su compañía discográfica confían en esa magia que, no hace tanto tiempo, les hizo romper todas las barreras y topes de ventas supuestamente establecidos para los productos distribuidos por «independientes». Este doble álbum quiere ser la confirmación de los sonidos acústicos de Duncan Dhu.

